METODICA ACTIVITĂȚILOR DE EDUCARE A LIMBAJULUI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Florica Mitu • Stefania Antonovici

GRĂDINIȚA HUMANITAS
SERIA DIDACTICA

BCU IAȘI CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY
28/.380

BIBL. CENTR. UNIV.
„M. EMINESCU" IAŞI
III 281.380

BCU IASI/CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

338964

Florica Mitu • Ștefania Antonovici

Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolar

Ediția a II-a, revizuită

BCU IASI/CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

ACU

379376
B.C.U. IASI

HUMANITAS EDUCATIONAL

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
MITU, FLORICA

Metodica activităţilor de educare a limbajului în învăţământul preşcolar / Florica Mitu, Ştefania Antonovici.- Ed. a 2-a, rev. - Bucureşti: Humanitas Educaţional, 2005
ISBN 973-689-018-X

I. Antonovici, Ştefania

371.3:372.46:373.24

Consultant editorial: Viorica Preda
Redactor: Diana Edidia Georgescu
Machetare: Roland Vasiliu
Paginare: Radu Săpunărescu
Desene: Nicolae Vasilescu
Copertă: Radu Zaharescu

Humanitas Educaţional
Piaţa Presei Libere 1, sector 1, 013701 Bucureşti
Tel. (021) 222 51 10 (021) 316 17 18
Fax (021) 224 54 38 (021) 316 17 21
e-mail: educ@humanitas.ro
www.hed.ro
© Humanitas Educaţional, 2005

ISBN 973-689-018-X

1 7 MAI 2005

CUPRINS

Argument / 5

1. Specificul activităților de educare a limbajului / 7

2. Perspectiva interdisciplinară în învățământ. Învățământul preșcolar / 10

3. Metodica activităților de educare a limbajului / 14

3.1. Jocul. Forme de activitate ludică în grădinița de copii / 16

3.1.1. Jocul didactic / 18

3.1.2. Jocurile didactice interdisciplinare / 22

3.2. Memorizarea / 23

3.2.1. Memorizarea — activitate de predare–învățare / 25

3.2.2. Memorizarea — activitate de fixare / 27

3.2.3. Memorizarea — activitate de verificare / 28

3.3. Povestirea / 29

3.3.1. Povestirile educatoarei / 30

3.3.2. Povestirile copiilor / 33

3.4. Lectura pe bază de imagini / 41

3.5. Convorbirea / 44

4. Modele de jocuri didactice interdisciplinare pentru grupa mare pregătitoare / 48

A. Ce știm despre anotimpuri? / 48

B. Grupează, compară! / 49

C. Așază la locul potrivit! / 51

D. Ce știm despre profesii? / 53

E. Ce știm despre...? / 55

F. Ce face? / 57

G. Mijloace de transport / 59

H. Cum este, cum nu este? / 60

I. Fapte bune, fapte rele / 63

J. Caseta cu surprize / 65

K. Feriți-vă de măgăruș! / 67

BCU ARGEȘ CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

L. Grupează obiectele! / 68
M. Adevărat sau fals? / 70
N. Tot atâtea... / 72

5. Proiectarea activităților interdisciplinare săptămânale (Sugestii) / 75

6. Proiecte de activitate didactică / 80

7. Fișe de activitate independentă / 118

Bibliografie / 125

BCU IASI/CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

ARGUMENT

Oferta noastră educațională răspunde necesității acelora care se pregătesc pentru profesia de educatoare, dar și a acelora cu experiență didactică întrucât aduce o perspectivă interdisciplinară, strategii didactice integratoare menite să formeze personalități umane capabile să se adapteze cerințelor societății dinamice, globalizante a secolului al XXI-lea.

Această lucrare se fundamentează pe curriculum-ul școlar actual. Cuprinde cele trei componente ale demersului didactic:

- componenta *proiectare* conține două planificări săptămânale pentru grupa mică, două planificări pentru grupa mare și treisprezece modele de proiecte didactice;
- componenta *predare-învățare* este reprezentată de capitolul *Metodica activităților de educare a limbajului;*
- componenta *evaluare* cuprinde paisprezece jocuri didactice interdisciplinare și cincisprezece fișe de activitate independentă.

Perspectiva interdisciplinară a învățării este susținută prin argumentație teoretică și, mai ales, practică, prin jocurile didactice și fișele de lucru independent oferite ca modele. Această perspectivă accentuează caracterul formativ al instruirii și educării copiilor. Trebuie înțeles faptul că educarea preșcolarilor este un proces complex, continuu și unitar, se realizează în întreg intervalul de timp cât copiii se află în grădiniță, nu numai în activitățile comune, ci și în jocurile și activitățile liber alese, ca și în activitățile complementare. Este tot mai evident faptul că educarea limbajului se urmărește nu numai în activitățile specifice (memorizarea, jocul didactic, povestirea, lectura pe bază de imagini, convorbirea), ci și în activitățile matematice, de cunoașterea mediului, de educație plastică, de dezvoltare a abilităților practice și în educația pentru societate. În activitățile comune, altele decât educarea limbajului, deși obiectivele lor specifice sunt prioritare, ele permit realizarea unor obiective de educare a limbajului, de pildă:

- pronunțarea corectă a noțiunilor specifice;
- formularea propozițiilor corecte din punct de vedere fonetic, lexical și gramatical, prin care se verbalizează acțiuni, se descriu obiecte specifice, se evaluează și se autoevaluează produse ale activității proprii sau colective ș.a.

Învățarea integrată asigură caracterul de continuitate a instruirii în grădinița de copii și în ciclul primar, în acest sens învățământul preșcolar și clasele I și a II-a reprezintă ciclul achizițiilor fundamentale.

Autoarele

BCU IAȘI CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

1. SPECIFICUL ACTIVITĂȚILOR DE EDUCARE A LIMBAJULUI

Specificul activităților de educare a limbajului desfășurate în grădinița de copii este determinat de trei factori esențiali:

- idealul educațional;
- particularitățile de vârstă ale preșcolarilor;
- caracteristicile limbajului.

Idealul educațional sau **idealul pedagogic** reprezintă *modelul* sau *prototipul* după care trebuie format orice copil, orice tânăr, cu ajutorul educației. Idealul educațional este expresia aspirațiilor societății. Noțiunea are echivalent în expresiile *scopul pedagogic* sau *idealul de viață*[1].

În curriculum-ul preșcolar, idealul educațional se regăsește în următoarele obiective:

- asigurarea dezvoltării normale și depline a copiilor preșcolari, prin valorificarea potențialului fizic și psihic al fiecăruia, ținând seama de ritmul propriu al copilului, de nevoile sale afective și de activitatea sa fundamentală — jocul;
- dezvoltarea capacității copilului preșcolar de a intra în relație cu ceilalți copii și cu adulții, de a interacționa cu mediul, de a-l cunoaște și de a-l stăpâni prin explorări, exerciții, încercări, experimente;
- stimularea copilului preșcolar pentru dobândirea cunoștințelor, capacităților și aptitudinilor necesare activității viitoare în școală și, ulterior, în societate.

În acest curriculum, *învățământul preșcolar și clasele I și a II-a* reprezintă *ciclul achizițiilor fundamentale*, ceea ce relevă necesitatea continuității în procesul instructiv-educativ.

Învățământul preșcolar constituie prima formă de instruire și educare organizată, sistematică și competentă; de asemenea, reprezintă prima formă de socializare a copilului. În grădiniță se creează condiții optime ca preșcolarii să se manifeste activ, dirijați permanent de cadre specializate. În toate activitățile desfășurate în grădiniță: activități comune, activități la alegerea copiilor, activități recreative și de relaxare (ARR), activități de dezvoltare și exersare a aptitudinilor individuale (ADEAI), activități recuperatorii (AR) etc., aceștia realizează achiziții cognitive, își formează deprinderea de a acționa la comandă, de a stabili relații de cooperare cu educatoarea și cu ceilalți copii, își dezvoltă capacitatea de a comunica verbal și nonverbal, își formează deprinderi intelectuale și motrice.

---

[1] *Dicționar de pedagogie*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979, p. 202.

Continuitatea dintre învățământul preșcolar și primar se realizează prin obiective comune, prin conținuturi și metode similare. Atât formele de organizare și desfășurare a unor activități, cât și metodele de învățământ și conținuturile învățământului preșcolar anticipează ciclul primar. Generalizarea cuprinderii tuturor copiilor de cinci–șapte ani în sistemul educațional — conform Legii învățământului, grupa mare pregătitoare — facilitează integrarea socială a copilului și asigură continuitatea între cele două etape ale sistemului de învățământ.

Din punct de vedere psiho-somatic, cele două etape de vârstă (preșcolară și școlară mică) au multe trăsături comune, ceea ce asigură elementul de continuitate educațională. Copilul de trei ani, confruntat pentru prima oară cu dificultățile adaptării la viața colectivă, în momentul intrării la grădiniță, se va integra mai ușor, mai rapid în sistemul școlar. Începutul socializării copilului în grădinița de copii, diversificarea relațiilor interumane (relații copil – adult, copil – copii) se continuă în ciclul primar, în cadrul organizat al învățării. Relațiile interumane devin mai complexe, se structurează pe criterii profesionale. Aceste relații noi impun dezvoltarea capacității de comunicare verbală și nonverbală, ca și formarea unor deprinderi de comportare civilizată, concomitent cu aprofundarea conștiinței de sine.

Activitățile desfășurate în învățământul preșcolar permit lărgirea *orizontului cognitiv și afectiv* al copilului:

- dezvoltarea capacităților senzoriale și perceptive se structurează prin reprezentările memoriei și ale imaginației;
- percepția realității se realizează emoțional și stimulează imaginația;
- copilul este interesat de spectacolul relaționării cu ceilalți și cu mediul natural și social; devine receptiv la acțiunile adulților, îi imită, transpune în joc comportamente ale acestora, participă la ocupațiile lor;
- progresele în plan senzorial-perceptiv se asociază dezvoltării motricității, creșterii atenției a cărei concentrare sporește de la 5–7 minute la preșcolarul mic, la peste 20 de minute și chiar 45 de minute la preșcolarul mare în joc, audiții sau vizionări de diafilme, filme, teatru pentru copii etc.

Jocul, activitate fundamentală la vârsta preșcolară, se realizează și fără un scop clar, ca plăcere gratuită. De la jocul legat de obiecte, la copilul de trei ani, se ajunge la jocul cu subiect și cu rol, care presupune adaptarea la rol și la partener, apoi la jocul cu reguli. Jocul rămâne o preocupare atractivă și la școlarul mic, dar este mai complex, implică *funcții formative, funcții de relaxare* și *de facilitare* a adaptării copiilor la activitatea de învățare care devine activă, dominantă, de asemenea, *funcții de dezvoltare psiho-fizică* și de satisfacere a trebuințelor de activitate.

Conduita verbală și afirmarea personalității fac progrese prin dezvoltarea capacității de exprimare verbală: crește volumul vocabularului activ, se manifestă intens limbajul situațional, se exersează însușirea structurii gramaticale a limbii. Activitățile de educare a limbajului desfășurate în grădinița

de copii formează abilități de comunicare ce facilitează învățarea citit-scrisului în clasa întâi. La preșcolari, limbajul are rolul unui „instrument activ și deosebit de complex al relațiilor copilului cu cei din jurul său și, în același timp, un instrument de organizare a activității psihice"[1].

În vorbirea unor preșcolari apar dificultăți de pronunție, tulburări ale ritmului de emisie, articulări alterate cauzate de factori fiziologici sau psihici. Acestea pot persista și la vârsta școlară mică, dar, prin activități specifice și prin intervenția învățătoarei și a logopedului, aceste deficiențe pot fi remediate.

Deci particularitățile de vârstă ale școlarului mic prezintă unele similitudini cu acelea ale preșcolarului mare. În ciclul primar, prioritare sunt problemele adaptării școlare și ale învățării. Experiența adaptativă și achiziția cognitivă și afectivă din grădiniță asigură adaptarea școlară. Școala solicită intens intelectul copilului, el își însușește strategii ale învățării, înțelege rolul atenției și al reprezentării în activitatea de învățare, își formează deprinderea citit-scrisului și deprinderea de calcul, care deschid noi orizonturi cognitive și afective.

Școlarul mic aprofundează conștiința de sine formată în grădiniță, se integrează într-o structură socială nouă, centrată pe interese profesionale, modelul este învățătorul, relațiile interumane se bazează pe randamentul școlar.

Deși activitatea dominantă este învățarea, jocul constituie o necesitate fundamentală a școlarului mic; jocul didactic capătă pondere, iar sarcinile didactice, deși implică eforturi intelectuale și motrice, sunt rezolvate cu plăcere, produc relaxare și satisfacție prin elementele de joc. Jocul didactic contribuie la dezvoltarea spiritului de echipă, a spiritului de observație, a atitudinii critice și autocritice, a voinței, în general, contribuie la formarea și dezvoltarea unor trăsături morale ca perseverența, hărnicia, cinstea ș.a.

[1] Ursula Șchiopu, Emil Verza, *Psihologia vârstelor. Ciclurile vieții*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1981.

B.C.U. "M. EMINESCU" IAȘI

2. PERSPECTIVA INTERDISCIPLINARĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNT. ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Complexitatea vieții social-politice actuale, dezvoltarea extraordinară a științei și tehnicii, rapiditatea circulației informaționale impun perspectiva interdisciplinară în toate domeniile de activitate umană. Secolul al XXI-lea se impune atât prin dinamica tehnologică și socială, cât și prin tendința spre globalizare, ceea ce presupune orientarea spre nou, spre eficiență și competitivitate.

Pentru a răspunde cerințelor sociale, învățământul trebuie să se orienteze tot mai hotărât spre o formare interdisciplinară a personalității umane. Un astfel de model educațional este flexibil, permite adaptări rapide la mutațiile societății. Istoria culturii și civilizației oferă modele educative interdisciplinare din antichitate[1] până în prezent.

Interdisciplinaritatea nu exclude disciplinaritatea, ci impune redimensionarea granițelor disciplinare, presupune o concepție interdisciplinară, un sistem de organizare flexibil, planuri de învățământ interdisciplinare, metodologie specifică și cadre didactice cu formație interdisciplinară.

Interdisciplinaritatea nu complică procesul instructiv, ci, dimpotrivă, duce la extinderea și adâncirea conexiunilor posibile între discipline. Activitățile interdisciplinare au pronunțate valențe formative, contribuind la formarea unei atitudini noi față de cunoaștere. Copiii încep să cunoască lumea și viața sub aspectele lor variate prin transferul cunoștințelor. Învățarea interdisciplinară favorizează cultivarea atitudinilor creative, dezvoltarea flexibilității gândirii, a sensibilității copiilor; oferă posibilitatea însușirii tehnicilor de cunoaștere științifică în perspectiva educației și autoeducației permanente.

Prin structura și scopul său, învățământul preșcolar permite interdisciplinaritate. În etapa *Jocuri și activități la alegerea copiilor, liber-creative*, copiii, repartizați pe arii de interes, după preferințele lor, își consolidează cunoștințele acumulate și deprinderile formate. Jocurile și activitățile desfășurate de copii sunt însoțite de verbalizare, de exersarea deprinderilor de exprimare, prin activizarea vocabularului și folosirea structurilor interogative, după caz. Educatoarele trebuie să întrețină un dialog firesc, activ cu copiii. Jocurile de educare a limbajului permit depistarea tulburărilor de limbaj: deficiențe de pronunție și de ritm, de utilizare a vocabularului și a structurii gramaticale. Prin activitate individuală, diferențiată sau cu grupuri mici, pot fi corectate tulburările depistate. Copiii nu conștientizează efortul intelectual în astfel de

[1] Sofiștii greci concepuseră programul unei *enkyklios paidee*, program enciclopedic preluat și reelaborat de retorii romani.

activități atractive pentru ei, activități ce le satisfac necesități interioare: curiozitate, relaxare și nevoia de mișcare.

În jocurile de creație și de construcție, la ariile/zonele știință, bibliotecă, arte, copiii transferă cunoștințe și deprinderi însușite în alte activități. În toate aceste jocuri și activități, copiii exersează deprinderi de comunicare, își pot însuși noțiuni noi sau pot descoperi sensuri noi ale unor cuvinte cunoscute. Aceste activități antrenează creativitatea copiilor, le dezvoltă imaginația. Prin jocuri de construcție sau de creație se pot pregăti materiale didactice interdisciplinare sau momente din programul serbărilor semestriale, de exemplu, în jocul de construcție „Micul arhitect", tema *Căsuțele piticilor*, se poate realiza o machetă cu căsuțe care va fi completată ulterior, în alte activități, și va fi valorificată ca material didactic la *repovestire*, la *convorbire*, la *științe*, tema *Casa – adăpostul* (bârlog, vizuină, cuib) ș.a.

Activitățile interdisciplinare trebuie să respecte particularitățile de vârstă ale copiilor, să dureze 15–35 de minute, corespunzător grupei de vârstă, să aplice principiile didactice, în primul rând accesibilitatea.

În activitățile de educare a limbajului (povestire, lectură pe bază de imagini, convorbiri, jocuri didactice) se pot folosi conținuturi specifice domeniului *științe* (activitate matematică, cunoașterea mediului), cunoștințe ale *educației estetice* (educație muzicală, educație plastică), ale *educației psihomotorii*.

În activitățile de educație plastică, copiii sunt stimulați să descrie desenul sau picturile executate, motivând alegerea culorilor ș.a., astfel exersând deprinderile de comunicare verbală. Capacitatea de verbalizare relevă perceperea și denumirea corectă a componentelor desenului realizat. De exemplu, în descrierea unui peisaj, copiii trebuie să numească componentele plantelor, aspectele specifice ale unor anotimpuri, semnificația culorilor calde și reci.

Cunoștințele dobândite în activitățile matematice sunt folosite în activități de educare a limbajului, de cunoaștere a mediului, de educație estetică sau de educație fizică. Cunoștințele matematice își găsesc aplicare în jocuri didactice, în jocuri de construcție în care se utilizează piese geometrice, șabloane cu figuri geometrice, bețișoare de diferite lungimi sau grosimi. Copiii trebuie să intuiască forma, mărimea, culoarea, grosimea, trebuie să aleagă și să numere piesele necesare unei anumite construcții. Pe baza cunoștințelor acumulate în jocurile logico-matematice, ei sunt capabili să realizeze cu ajutorul șabloanelor diferite desene cu tematică la alegere, prin combinații de figuri geometrice, de exemplu, jocul de construcție „Camioanele transportă fructe de toamnă", „Robotul", „Trenul" etc.

Jocuri din alte activități, de exemplu la cunoașterea mediului, permit integrarea unor conținuturi de la activitățile matematice, cum ar fi raportarea numărului la cantitate și a cantității la număr; în jocul „Desenează tot atâtea...", copiii primesc o fișă de activitate independentă împărțită în două jumătăți: în jumătatea din dreapta ei trebuie să deseneze tot atâtea bețișoare /

liniuțe câte urechi, câți ochi, câte picioare are animalul domestic sau sălbatic a cărui imagine este desenată în jumătatea din stânga. După o perioadă de acumulări și exersări, fișa poate fi completată cu sarcini didactice cu un grad mai mare de dificultate.

În activitățile de educare a limbajului, obiectivul îmbogățirea și activizarea vocabularului prin învățarea unor cuvinte care exprimă însușiri (adjective), cuvinte care denumesc mărimi, forme, dimensiuni, culori, ordinea obiectelor (numerale ordinale: primul..., al zecelea), numerale cardinale actualizează cunoștințele matematice, elemente de biologie și de fizică. Jocurile de consolidare a pronunției și a exprimării corecte în propoziții simple (exemplu: „Jocul silabelor", „Jocul sunetelor", „Jocul cuvintelor") se pot încheia cu activitate independentă în care se aplică limbajul matematic sau se exersează deprinderi motrice. În jocurile didactice fonetice se poate recurge la numerația ordinală prin întrebări de felul: „A câta silabă este silaba...?", „Al câtelea sunet este sunetul...?" ș.a.

Cu ajutorul unor instrumente muzicale, se pot rezolva sarcini didactice creându-se o atmosferă plăcută, relaxantă. De exemplu, copiii trebuie să bată în tobă sau în tamburină, să apese clapele unui pian-jucărie de tot atâtea ori câte silabe are cuvântul spus de educatoare sau corespunzător numărului de cuvinte din propozițiile spuse de educatoare.

În activitățile de lectură pe bază de imagini se pot realiza corelații interdisciplinare prin următoarele sarcini didactice:

- gruparea elementelor unui tablou după criteriile stabilite;
- numărarea în ordine crescătoare sau descrescătoare a elementelor unei mulțimi: obiecte de îmbrăcăminte, ființe etc.;
- numirea culorilor, mărimilor, pozițiilor spațiale etc.

Număratul în ordine crescătoare sau descrescătoare se realizează și în jocurile muzicale din folclorul copiilor: recitativele-numărători în jocurile „Elefanții", „Hai să zicem una!", „Zece negri mititei". Poezia *Zece mâțe* de Tudor Arghezi sau basmul *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici* de Frații Grimm sunt folosite adesea la număratul în ordine crescătoare sau descrescătoare.

Învățarea interdisciplinară este facilitată și de alte metode didactice în afara jocului; menționăm convorbirea, povestirea, problematizarea etc.

Convorbirea liberă are mari posibilități interdisciplinare în activități cu tema *Anotimpurile*: *A sosit primăvara!*, *Pomii în floare*, *Muncile de primăvară*, *Toamna cea bogată* ș.a., în care se valorifică achizițiile de la activitățile de observare, memorizare, povestire, educație plastică și educație muzicală. Pe baza întrebărilor și a materialelor audio și video, copiii rezolvă următoarele sarcini didactice:

- sesizarea caracteristicilor primăverii / toamnei;
- interpretarea unor cântece adecvate temei;
- executarea unor mișcări ce redau fenomene ale naturii: vântul, ploaia ș.a.;

- prezentarea jocurilor copiilor primăvara/toamna;
- mimarea unor activități specifice anotimpului;
- reproducerea unor poezii despre primăvară/toamnă.

Activitățile complementare pot consta în plimbări în parc, unde copiii observă natura, recunosc aspecte ale anotimpului, sesizează culori specifice, zgomote ale naturii. Se organizează un joc de mișcare prin care copiii mimează gesturi, mișcări sugerate de unele versuri memorate, de exemplu, poezia *Primăvara* de Nicolae Labiș (mimează săparea, îngrijirea straturilor de flori, udarea cu stropitoarea etc.). Prin aceste activități, copiii își însușesc mai temeinic conținutul poeziei, percep imaginile plastice, exersează deprinderi practice.

Activitățile interdisciplinare asigură transferul cunoștințelor asimilate la situații nou-create, apropiate de realitatea vieții, consolidează deprinderi motrice, facilitează efortul intelectual, pregătesc copiii pentru activități practice și le stimulează creativitatea.

BCU IAȘI CENTRAL UNIVERSITY

Metodica (de la *metodă*) este disciplina științifică, componentă a sistemului științelor pedagogice, care are ca obiect studierea organizării și desfășurării procesului de învățământ — ca proces instructiv-educativ — la un anumit obiect de învățământ. Este o știință explicativă și totodată o știință normativă. Metodica precizează scopul și sarcinile obiectului de învățământ, locul și rolul acestuia în formarea culturală și profesională a personalității, conținutul, metodele și formele de organizare, principiile și mijloacele învățării acestuia[1].

Unii pedagogi consideră mai cuprinzător și mai potrivit termenul de *metodologie didactică* decât cel de *metodică*.

Metodologia didactică este teorie și ansamblu al metodelor și procedeelor utilizate în procesul de învățământ[2].

Metodica activităților de educare a limbajului reprezintă aplicarea principiilor didactice la specificul acestui domeniu de cunoaștere — educarea limbajului — la preșcolari.

Apărută în cadrul comunității umane din nevoia de comunicare, de transmitere a gândurilor, a sentimentelor și a experiențelor de viață, limba este învelișul material al gândirii; este unul dintre stimulentele apariției și dezvoltării conștiinței. Limbajul se află în interdependență cu dezvoltarea gândirii. El stimulează dezvoltarea gândirii și reflectă nivelul și calitățile acesteia. Ca principal mijloc de comunicare interumană, limbajul este un considerabil factor de dezvoltare spirituală și de progres social. Așa se explică rolul principal al acestuia în educarea și formarea personalității omului.

Limbajul se însușește spontan din primii ani de viață, în cadrul familial, apoi sistematic, în cadrul social: învățământul preșcolar și clasele întâi și a doua, considerate în curriculum-ul actual *ciclul achizițiilor fundamentale*, clasele a treia–a șasea — *ciclul de dezvoltare*, clasele a șaptea și a opta — *ciclul de observare și orientare* ș.a.m.d.

Însușirea limbajului le deschide copiilor perspectiva unei vieți spirituale bogate, oferă posibilitatea educării continue.

Curriculum-ul preșcolar stabilește următoarele *obiective-cadru*, obiective cu grad înalt de generalitate și de complexitate:

- formarea capacității de a asculta cu atenție un mesaj oral;
- formarea capacității de a recepta corect mesaje orale;

---

[1] *Dicționar de pedagogie*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979, p. 289.
[2] *Op. cit.*, p. 290.

- formarea capacității de a recepta diverse tipuri de limbaj (verbal/nonverbal, oral/scris);
- formarea capacității de a exprima corect mesaje.

Obiectivele cadru sunt transpuse în *obiective de referință*, adică rezultatele așteptate, progresia în achiziția de cunoștințe și de competențe de la un an de instruire la altul:

- să asculte cu atenție un text literar (liric sau epic);
- să redea conținutul textului literar, respectând succesiunea acțiunilor;
- să rețină numele personajelor din textul literar și replici ale acestora;
- să alcătuiască propoziții simple și dezvoltate (chiar fraze) referitoare la personaje și acțiuni din texte literare;
- să rețină și să reproducă expresii rimate, ritmate, poezii, respectând intonația, pauzele;
- să delimiteze cuvintele din propoziție;
- să despartă corect cuvintele în silabe;
- să identifice un sunet în structura cuvântului, în cele trei poziții: inițială, mediană și finală;
- să asocieze sunetul cu litera;
- să creeze rime, structuri rimate, ghicitori, întâmplări hazlii, mici dramatizări;
- să folosească corect în comunicare substantive la singular și plural, la cazurile genitiv și dativ, verbe la diferite moduri, timpuri, persoane, număr, adjective, adverbe, prepoziții, conjuncții și locuțiunile corespunzătoare;
- să recunoască semne ale limbajului scris;
- să manifeste curiozitate pentru informația citită.

Orice activitate didactică trebuie să aibă *scopuri* bine definite și *obiective operaționale*, adică performanțele sub formă de comportamente observabile și măsurabile obținute pe parcursul desfășurării activității. Scopurile activității derivă din obiectivele cadru și din obiectivele de referință specificate în curriculum.

În învățământul preșcolar, activitatea principală trebuie să fie jocul. Aceasta se regăsește în toate etapele activităților organizate și desfășurate cu copiii: în etapa jocurilor la alegere, în etapa activităților dirijate, obligatorii (comune) și în activitățile de după-amiază (grădinițe cu program prelungit și săptămânal). Prin toate tipurile de activități, copiii își însușesc limbajul sub aspect fonetic, lexical (își îmbogățesc și își activizează vocabularul) și gramatical, își formează capacitatea de a recepta și de a emite mesaje simultan cu satisfacerea nevoii de relaxare, de mișcare, a nevoii de afectivitate și de cooperare cu adulții și cu ceilalți copii.

3.1. JOCUL. FORME DE ACTIVITATE LUDICĂ ÎN GRĂDINIȚA DE COPII

Jocul este o activitate umană conștientă; are caracter universal, permanent și polivalent. Importanța jocului în viața omului se reflectă în polisemia cuvântului: *joc de societate, joc de cuvinte* („glumă bazată pe asemănarea de sunete dintre două cuvinte cu înțelesuri diferite, calambur"; exemplu: „nepurcele" în *Amintiri din copilărie* de Ion Creangă), *joc de șah, jocuri olimpice, joc de cărți, joc de scenă, a juca un rol mare* (sau periculos), *a-și pune capul/viața în joc, a fi în joc, a face jocul cuiva, jocul cu viața și cu moartea, jocul dragostei și al întâmplării, jocul de-a școala* etc.

Sensurile cuvântului *joc* sunt determinate de factorul social și de evoluția motivației. Funcțiile jocului se schimbă în raport cu etapele de vârstă. Pentru copii, jocul este activitatea fundamentală, pentru adult, jocul reprezintă un înlocuitor al activității serioase.

Jocul activează la copil funcții mintale și motrice, *funcția principală* fiind *realizarea eului, manifestarea personalității. Funcțiile secundare* au rolul de *divertisment*, de *element odihnitor*, de *relaxare*. Jocul este o formă de manifestare socială și agent de transmitere a ideilor, a obiceiurilor de la o generație la alta.

În joc, copilul se detașează de realitatea obiectivă.

Regulile învățate, imitate și respectate constituie tendințe de dezvoltare internă a copilului, trebuința de vorbire. Regulile apar la copilul de doi–patru ani, în jocuri de imitație, de construcții, în jocuri cu reguli arbitrare.

Jean Piaget consideră că jocul este un tip de adaptare, adică asimilare și acomodare. Jocul-exercițiu (formă primitivă de joc), cât și jocul simbolic sunt forme de asimilare a realului, de transformare a acestuia în funcție de trebuințele eului. Jocurile simbolice apar la vârsta de trei ani, fiind o transfigurare selectivă a realului în imaginar, conform trebuințelor imediate și posibilităților proprii. Datorită egocentrismului copiilor, jocurile cu reguli apar mai târziu, în cadrul social, fiind începutul procesului de socializare. Pe baza jocurilor simbolice se dezvoltă jocurile de construcție, după cinci–șapte ani.

Jean Piaget stabilește următoarele funcții ale jocului:

- funcția de *adaptare* — cea mai importantă — se realizează prin *asimilarea* realului la eu și prin *acomodarea*, prin imitație, a eului la real;
- funcția *formativă* și *informativă*;
- funcția de *descărcare* energetică și de rezolvare a conflictelor afective, adică funcția *catartică* a jocului;
- funcția de *socializare* a copilului.

Substratul psihologic al jocului îl reprezintă:

- capacitatea omului de a transfigura realul în imaginar;
- capacitatea de a opera frecvent cu simboluri, cu semne atribuite obiectelor, acțiunilor și faptelor care semnifică altceva decât în realitate;

• capacitatea omului de a acționa în spirit creativ în diferite situații concrete de viață.

Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, prin care copilul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea imaginară pe care și-o creează singur.

Noțiunea de **activitate ludică** nu este sinonimă cu jocul, ci cu *categoria de activitate instructiv-educativă*, specifică învățământului preșcolar, centrată pe promovarea spiritului *jocului*. Componenta *instructiv-educativă* este determinată de obiectivele urmărite sistematic, iar componenta *joc* constă în modul de desfășurare, în elementele-surpriză, elementele de mișcare și de relaxare, în participarea activă, dinamică a tuturor copiilor în ritmul lor propriu.

În grădinița de copii, activitățile ludice iau forma de:

• activități la alegere;
• activități de învățare dirijată;
• alte tipuri de activități (activități de după-amiază).

Activitățile la alegerea copiilor, libere, creative, iau forma de *joc* și de *activități ocupaționale*.

Jocul, prin natura lui, are deosebite valori formative:

– dezvoltă spiritul de observație și de investigație;
– dezvoltă gândirea logică, creativă;
– cultivă imaginația;
– dezvoltă memoria;
– formează conduita morală ș.a.

Activitățile ocupaționale se desfășoară la sugestia educatoarei sau din inițiativa preșcolarilor. Prin astfel de acțiuni copiii se apropie de preocupările zilnice, practice. Activitățile individuale și cu grupuri mici de copii, ca formă de activitate specifică în grădinița de copii, respectă principiul liberei opțiuni și asigură formarea și exersarea unor capacități psihofizice. Grupurile mici de copii sunt omogene; sub forma jocului exersează exprimarea, își îmbogățesc și își activizează vocabularul, își corectează unele deficiențe. Acest tip de activitate asigură tratarea diferențiată a copiilor.

În **activitățile de învățare dirijată** („activități comune" sau „activități obligatorii"), jocul se desfășoară ca:

• joc simbolic (joc de manipulare, joc imitativ și joc de creație);
• joc cu reguli.

Între activitățile de învățare dirijată se practică:

• jocul distractiv;
• jocul de mișcare;
• jocuri libere ș.a.

În procesul instructiv-educativ din grădinița de copii trebuie incluse **activități complementare**, activități de după-amiază, care reprezintă odihna activă a copiilor și exersarea anumitor capacități fiziologice. Aceste acti-

vități se organizează după activitățile de învățare dirijată, sub forma jocurilor distractive, a jocurilor de mișcare, a audițiilor, a vizionării, a teatrului de umbre, a jocului-dramatizare, a dramatizărilor etc. Activitățile complementare continuă, completează, aprofundează sau pregătesc din punct de vedere psihologic activitățile de învățare dirijată și activitățile liber-alese. Activitățile ludice din grădinița de copii trebuie:

– să se îmbine armonios;
– să satisfacă necesitățile cognitive, afective și de mișcare ale copiilor;
– să stimuleze creativitatea acestora;
– să contribuie la socializarea copiilor;
– să asigure independența copiilor;
– să asigure integrarea copiilor în viitoarea activitate școlară.

Activitățile ludice sunt condiționate de cunoștințele, priceperile și abilitățile copiilor, dobândite în situații educaționale variate.

Lărgirea repertoriului ludic, introducerea unor elemente de noutate în jocurile obișnuite ale copiilor depind de competența, de creativitatea și de vocația cadrelor didactice.

3.1.1. Jocul didactic

Jocul didactic este o activitate de învățare dirijată, dar și o metodă didactică. Jocul didactic îmbină elementul instructiv-educativ cu cel distractiv.

În jocul didactic sunt implicate ca procese psihice:

- gândirea cu operațiile ei: analiza, sinteza, comparația, generalizarea;
- memoria;
- atenția și spiritul de observație;
- voința;
- imaginația;
- limbajul.

Jocul didactic este un „tip de joc prin care educatorul consolidează, precizează și verifică cunoștințele predate copiilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe. Conținutul, sarcina didactică (problema intelectuală), regulile și acțiunile de joc (ghicire, surpriză, mișcare etc.) conferă jocului didactic un caracter specific, înlesnind rezolvarea problemelor puse copiilor"[1]. Acesta se clasifică în funcție de conținut și de materialul folosit.

Jocul didactic are o componentă informativă și una formativă. Structura jocului constă din: *conținutul jocului, sarcina didactică, regulile jocului* și *acțiunile de joc.*

Conținutul jocului reprezintă cunoștințele, în majoritate asimilate anterior, în grade diferite, în funcție de acestea jocul având menirea de a le consolida și a le verifica.

[1] *Dicționar de pedagogie*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979, p. 241.

Există totuși unele jocuri care permit achiziționarea unor cunoștințe noi, cunoștințe referitoare la culori, relații dimensionale, la orientarea în spațiu și timp.

Conținutul jocului didactic are *tematică* variată:

1. Omul și viața socială
   - înfățișare (corpul omenesc);
   - activitate în familie și în societate;
   - comportamente;
   - obiecte de îmbrăcăminte;
   - obiecte de toaletă;
   - jucării;
   - alimente;
   - profesii;
   - mijloace de transport ș.a.
2. Natura
   - anotimpuri;
   - fenomene ale naturii;
   - animale;
   - plante.
3. Limbajul (jocuri de exersare a vorbirii)
   - aspect fonetic;
   - lexic;
   - structură gramaticală.
4. Exersarea capacităților și a proceselor psihice
   - atenție;
   - memorie;
   - gândire ș.a.

Sarcina didactică este problema intelectuală centrală pe care copiii trebuie să o rezolve. Sarcina didactică declanșează operații intelectuale precum: recunoaștere, descriere, reconstituire, comparație ș.a.

Regulile jocului concretizează sarcina didactică; arată cum trebuie rezolvată problema intelectuală; arată căile de organizare a acțiunii ludice. Regulile jocului sunt cerințele care dirijează acțiunile copiilor; indică acțiunile de joc și succesiunea lor, reglementează distribuirea rolurilor și relațiile dintre copii, stimulează sau inhibă manifestările comportamentale ale participanților la joc.

Acțiunile de joc (elementele sau procedeele de joc) sunt mijloace prin care jocul devine o acțiune plăcută, distractivă, relaxantă. Ele antrenează copiii la o activitate intelectuală al cărei efort nu este conștientizat, ele dinamizează participarea și favorizează obținerea performanțelor.

Jocul antrenează o gamă largă de stimuli. Caracterul formativ al jocului constă în:

- exersarea și perfecționarea senzațiilor și a percepțiilor;

- antrenarea memoriei;
- exersarea imaginației și a atenției;
- dezvoltarea gândirii;
- exersarea limbajului.

Jocul didactic are și valoare educativă:

- influențează comportamentul copiilor; mai ales prin intermediul regulilor, aceștia învață conduita civilizată;
- se realizează o formă de socializare a relațiilor.

Jocul didactic impune:

- rezolvarea corectă a sarcinilor didactice;
- putere de stăpânire;
- spirit disciplinat;
- respectarea partenerului;
- spirit critic și cooperant.

În grădinița de copii se pot desfășura:

- jocuri didactice cu material;
- jocuri didactice fără material.

Structura jocurilor didactice

Jocul didactic poate fi organizat ca activitate obligatorie sau ca metodă în structura altei activități.

Ca activitate de învățare dirijată, jocul didactic necesită:

- proiectarea judicioasă, într-o succesiune de activități care asigură însușirea cunoștințelor ce vizează conținutul jocului;
- cunoașterea jocului sub toate aspectele;
- procurarea și confecționarea materialului didactic adecvat.

Selectarea jocului se realizează în funcție de obiectivele propuse și de caracteristicile grupei de copii. În concordanță cu acestea, trebuie ales materialul didactic. Orice material didactic trebuie să îndeplinească următoarele cerințe:

- accesibilitate;
- adecvare la conținutul jocului;
- simplitate;
- claritate;
- atractivitate;
- vizibilitate din orice poziție;
- valoare artistică.

Structura jocului didactic cuprinde mai multe etape:

1. **Organizarea jocului** presupune asigurarea unui cadru adecvat desfășurării activității, pregătirea și antrenarea copiilor.

2. **Desfășurarea jocului** conține o succesiune de secvențe în care este prezentat jocul, se realizează familiarizarea copiilor cu jocul și antrenarea lor la o participare activă, efectivă. Jocul se însușește pe măsura desfășurării lui.

- *Introducerea în activitate* constă în captarea atenției copiilor printr-un element de surpriză, o noutate, un scurt dialog atractiv, amuzant, o jucărie ș.a. Enunțarea titlului jocului și a unor obiective orientează copiii în specificul acestei activități didactice.
- *Familiarizarea copiilor cu jocul* are ca obiective:
  - trezirea interesului pentru joc, pentru tema jocului (crearea motivației);
  - crearea unei atmosfere relaxante, de bună dispoziție, favorabilă performanțelor;
  - prezentarea și intuirea materialului didactic;
  - prezentarea și înțelegerea sarcinilor didactice și a regulilor jocului, condiție de bază pentru buna desfășurare a jocului și pentru realizarea obiectivelor operaționale. Trebuie asigurată înțelegerea și realizarea acțiunilor de joc în succesiunea lor firească. Introducerea unor sarcini didactice noi și a unor acțiuni de joc menține interesul copiilor și îi face participanți activi.

Metodele de însușire a jocului diferă în funcție de grupa de vârstă, de complexitatea jocului, de experiența de joc a copiilor, de sarcinile jocului. Cea mai simplă modalitate de însușire a jocului de către copii, frecvent folosită la grupa mică, este acțiunea; explicarea și demonstrarea jocului se realizează prin desfășurarea efectivă a lui — *calea inductivă. Calea deductivă* presupune explicarea prealabilă a jocului, sarcinile didactice, regulile, acțiunile de joc urmate de aplicare. Explicația trebuie să fie simplă, clară, succintă; demonstrația se poate face cu ajutorul unor copii sau al grupei întregi. Uneori deducerea regulilor se realizează cu ajutorul copiilor.

- Etapa principală a jocului este *desfășurarea propriu-zisă a acestuia*. Desfășurarea jocului și performanțele copiilor relevă gradul de înțelegere a jocului, nivelul însușirii cunoștințelor implicate în conținutul jocului, capacitatea intelectuală și abilitățile motrice ale copiilor. Educatoarea trebuie să urmărească:
  - gradul de îndeplinire a acțiunilor în succesiunea normală;
  - gradul de respectare a regulilor;
  - rezolvarea rapidă și corectă a sarcinilor didactice;
  - activizarea tuturor copiilor după posibilitățile lor;
  - îmbinarea elementelor de joc cu sarcinile didactice;
  - stimularea spiritului de independență al copiilor;
  - asigurarea unui ritm vioi bazat pe interes constant, pe o atmosferă relaxantă;
  - antrenarea unor copii la conducerea jocului.

Eficientizarea jocului didactic necesită conceperea a una–două variante, adică:

- introducerea unor elemente noi de joc;
- complicarea jocului prin sarcini didactice mai complexe, cu un grad mai mare de dificultate;

– prezentarea unor materiale didactice suplimentare;
– introducerea unor reguli noi;
– organizarea unei întreceri;
– utilizarea fișelor de muncă independentă.

Structura unui astfel de joc conține mai multe momente de explicare și demonstrare a jocului.

Ca modalitate de asigurare a înțelegerii adecvate a jocului, se practică *jocul de probă*, o desfășurare dirijată a jocului, însoțită de explicații și indicații. Alteori, se adresează întrebări selective referitoare la acțiunile și regulile jocului.

3. Încheierea jocului didactic

În această etapă se rezolvă unele sarcini didactice de sinteză; se reproduce sau se audiază un text literar sau un cântec; se pot îndeplini acțiuni impuse de temă, de exemplu închiderea magazinului, plecarea sau întoarcerea dintr-o excursie, dintr-o expoziție, de la teatru etc.

Se fac aprecieri frontale și individuale, se stabilesc câștigătorii, care vor fi recompensați prin aplauze sau surprize, premii.

Se poate desfășura un joc liber al copiilor cu jucăriile folosite sau se execută mișcări imitative cu sau fără jucării, se reproduc onomatopee etc.

Devine tot mai evidentă necesitatea organizării și desfășurării jocurilor cu conținut și cu sarcini interdisciplinare. Acestea accentuează latura formativă și educativă a jocului didactic, sporesc atractivitatea și facilitează antrenarea proceselor psihice.

3.1.2. Jocurile didactice interdisciplinare

Jocul didactic interdisciplinar este o activitate în care se îmbină sarcini didactice din domenii de cunoaștere diverse, de obicei două–trei domenii, într-o structură unitară, axată pe învățare, în condiții agreabile, relaxante, fără conștientizarea de către copii a efortului intelectual depus. O astfel de activitate nu trebuie să depășească timpul optim prevăzut pentru fiecare grupă de vârstă. În jocul didactic interdisciplinar se realizează conexiuni interdisciplinare, se transferă cunoștințe și deprinderi însușite, de pildă, la cunoașterea mediului, educarea limbajului și educație muzicală; obiective ale acestor domenii se subsumează unor obiective operaționale preponderente, de obicei obiective ale educării limbajului. Este posibil să se valorifice achiziții de la activități matematice și activități artistico-plastice în joc didactic axat pe obiective de educare a limbajului sau se combină achiziții din activitățile matematice cu cele de la cunoașterea mediului și de la activități motrice etc.

O simplă utilizare a unor cunoștințe din domenii diferite nu constituie o activitate interdisciplinară. Condiția realizării unor asemenea demersuri didactice o reprezintă restructurarea cunoștințelor, aplicarea informațiilor interdisciplinare în acțiuni utilitare, în generalizări și abstractizări.

Eficiența jocului didactic interdisciplinar constă în:

- corelarea dintre discipline stimulează interesul pentru cunoaștere, descoperire și autocunoaștere;
- copilul realizează mai ușor sarcinile didactice datorită elementelor de joc care creează motivația învățării;
- în jocul didactic, prin elementele de joc și prin variante, se preîntâmpină monotonia, plictiseala;
- prin corelațiile interdisciplinare din jocul didactic copilul înțelege adecvat fenomenele științifice, aspectele de viață și manifestarea lor firească;
- prin jocul didactic se deplasează ponderea de pe informativ pe formativ, crește capacitatea de aplicare practică a cunoștințelor;
- abordarea interdisciplinară a problemelor favorizează dezvoltarea gândirii logice, a creativității și a originalității.

3.2. MEMORIZAREA

Memorizarea este o activitate de educare a limbajului, axată pe obiectivele învățământului preșcolar și pe particularitățile de vârstă ale copiilor. Valoarea formativă a acestei activități se centrează pe dezvoltarea memoriei logice voluntare a preșcolarilor, având ca premise specificul proceselor psihice la această vârstă.

Memoria este un proces psihic constituit din trei faze succesive: *faza de achiziție* (memorare), *faza de reținere* (păstrare) și *faza de reactivare* (actualizare), cu două momente: *recunoașterea* și *reproducerea*. Alături de gândire, memoria stă la baza activității de învățare[1].

Memoria preșcolarilor are caracteristici specifice:

- caracterul concret-intuitiv;
- mare plasticitate;
- ușurința cu care copilul memorează, păstrează și reproduce ceea ce are rezonanță afectivă pentru el (memoria este activă);
- tendința memorării pasive, involuntare;
- nestăpânirea proceselor de memorare.

Memorarea este procesul psihic care constă în înregistrarea și reținerea în memorie a informațiilor din lumea înconjurătoare.

Memorarea poate fi mecanică și logică, involuntară și voluntară.

Memorarea mecanică este o formă a memorării care duce la fixarea, conservarea și reproducerea cunoștințelor, informațiilor, fără a le prelucra, înțelege și integra într-un sistem.

Memorarea logică este o formă a memorării susținută de înțelegerea relațiilor raționale, a cauzalității, a legilor etc. care privesc informațiile ce urmează a fi păstrate în memorie. În memorarea logică, gândirea este foarte ac-

---

[1] *Dicționar de pedagogie*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979, p. 269.

tivă, realizând asociații între date și integrarea lor în sisteme de *cunoștințe, priceperi* și *deprinderi.* Ea se opune memorării mecanice.

Memorarea involuntară sau *neintenționată,* ca formă a memorării (prin care elementele perceptive sunt reținute fără să existe o intenție expresă în acest sens), este facilitată de: proprietățile sensibile și de conținutul materialului („forța lui de impresionare"), de prelucrarea lui activă, de semnificația în raport cu experiența anterioară a subiectului, de relația dintre conținutul materialului și scopul principal al activității, de factori motivaționali (interes, încurajare publică etc.)[1].

În opoziție cu memorarea involuntară, activă, este *memorarea voluntară* sau *intenționată,* „caracterizată prin prezența intenției de a memora"; este o activitate orientată conștient spre scop, cu un efort acceptat. Acest tip de memorare este determinat de organizarea rațională a repetițiilor și de scheme mnemotehnice (ansamblu de repere ale acțiunii mintale).

Memoria se află în interacțiune și interdependență cu toate procesele psihice, însușiri și capacități psihice.

Memoria are funcție reflectorie. În comparație cu alte procese psihice, memoria are caracteristici specifice. Este:

- activă/pasivă;
- selectivă — adică se reactualizează ceea ce concordă cu preocupările, dorințele, interesele subiectului;
- situațională — în concordanță cu particularitățile situațiilor și cu starea subiectului;
- relativ fidelă — nu o copie a realității (cauzele sunt personalitatea subiectului, dar și uitarea);
- mijlocită — pentru a fi temeinică și pentru a se facilita reproducerea, trebuie folosite anumite instrumente „stimuli – mijloc": obiecte concrete, cuvântul, gândul, asociații de gânduri;
- inteligibilă — ceea ce înseamnă înțelegerea celor memorate și reactualizate; această caracteristică relevă interacțiunea memoriei cu gândirea, relevă caracterul ei logic, rațional, conștient.

Pentru memorare, se folosesc scheme raționale, scheme mnemice, de exemplu: împărțirea textului în unități logice, înțelegerea acestora, asocierea acestor unități logice cu altele deja memorate, asocierea cu material intuitiv etc.

Memorizarea, ca activitate de educare a limbajului organizată, sistematică, productivă, trebuie proiectată judicios în ansamblul celorlalte activități din grădiniță, corespunzător obiectivelor pe grupe de vârste. Ea implică selecția textelor literare celor mai potrivite scopului educativ, trebuințelor cognitive și afective ale copiilor, realizarea materialelor intuitive care să faciliteze memorarea și stăpânirea mecanismelor memorării.

Scopul memorizării constă în:

- dezvoltarea gândirii logice a copilului, pe baza succesiunii sentimentelor și ideilor poetice ale textelor literare;

[1] *Dicționar de pedagogie,* Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979, p. 270.

- dezvoltarea atenției și a puterii de concentrare;
- dezvoltarea memoriei voluntare prin comunicarea unor obiective urmărite în demersul didactic, prin conștientizarea efortului solicitat, prin însușirea, în timp, de către copii, a schemelor mnemice (asociații dirijate);
- dezvoltarea auzului fonematic al copiilor;
- dezvoltarea capacității de a păstra și de a reproduce cunoștințele;
- formarea deprinderii de a recita corect și expresiv;
- sensibilizarea copiilor la expresivitatea limbajului prin însușirea unor cuvinte și expresii cu valoare emotivă.

Tipurile de activități de memorizare sunt determinate de sarcinile didactice, și anume:

- activități de predare–învățare;
- activități de fixare (repetare), orientate spre însușirea temeinică a poeziilor memorate în activități de predare–învățare și spre consolidarea deprinderilor de reproducere conștientă și expresivă;
- activități de verificare a însușirii poeziei, a exactității reproducerii și a temeiniciei memorării.

3.2.1. Memorizarea — activitate de predare–învățare

În învățământul preșcolar, aceste trei tipuri de activități de memorizare nu sunt distincte, ci sunt activități mixte: într-o activitate de predare–învățare a unei poezii trebuie realizată și o secvență de fixare și consolidare a unor memorizări anterioare, înrudite ca tematică. De asemenea, în alte activități de educare a limbajului se poate desfășura o secvență de verificare și consolidare a unor memorizări.

Etapele activității de memorizare sunt:

1. Organizarea activității, care constă în asigurarea cadrului adecvat de desfășurare: curățenie, aerisirea sălii de clasă, așezarea mobilierului în semicerc sau în careu, pregătirea materialului didactic și organizarea copiilor.

2. Desfășurarea activității de memorizare, care cuprinde două secvențe:

- *Secvența I*, în care li se spune copiilor că vor avea de învățat o poezie, li se comunică titlul și autorul, anumite obiective operaționale, menite să creeze motivația învățării, să stimuleze memorarea și să întrețină atenția voluntară;
- *Secvența a II-a* este *predarea–învățarea poeziei*, veriga principală a activității de memorizare, desfășurată într-un cadru emoțional favorabil audierii, învățării și reproducerii poeziei.

Secvența I cuprinde următoarele momente:

- *Introducerea copiilor în tema activității* prin reactualizarea și precizarea reprezentărilor și a cunoștințelor implicate în textul poeziei. Prin variate metode (povestire, conversație, explicație, exercițiu ș.a.) copiii sunt pregătiți pentru familiarizarea cu conținutul de idei și de sentimente al poeziei.

Metodele și mijloacele de realizare a acestei secvențe depind de grupa de vârstă și de specificul și complexitatea textului literar. Pentru facilitarea înțelegerii poeziei se pot folosi jucării, obiecte, accesorii atractive care pot sugera tema poeziei; se pot folosi ilustrații, diapozitive, casete audio și video, care concretizează momente ale poeziei.

- *Familiarizarea copiilor cu textul literar* se realizează în funcție de specificul, accesibilitatea și complexitatea textului literar. În cazul poeziilor simple, accesibile, se poate renunța la introducerea pregătitoare. Receptarea poeziilor descriptive se poate asigura printr-o convorbire bazată pe ilustrații, tablouri adecvate sau printr-o scurtă povestire, în care se folosesc cuvinte și expresii din textul literar, astfel pregătindu-se înțelegerea și însușirea acestora. În familiarizarea cu textul și memorarea poeziei, un rol deosebit îl are și materialul didactic, alături de recitarea-model de către educatoare. Prima recitare-model creează emoția care contribuie la realizarea învățării. A doua recitare-model, urmată de analiza textului — prin care preșcolarii descoperă trăirile afective, sentimentele și muzicalitatea versurilor —, îi pregătește pe copii pentru memorarea poeziei.

Recitarea-model trebuie să îndeplinească anumite cerințe:
- să fie clară;
- să fie expresivă;
- să fie însoțită de mimică și gesticulație adecvate;
- să creeze emoție copiilor, motivându-i pentru învățare.

Expresivitatea recitării se realizează prin:
- schimbarea tonului vocii;
- accente și pauze logice, psihologice și gramaticale;
- respectarea ritmului și a rimelor poeziei;
- mimică și gesticulație.

Secvența a II-a — predarea–învățarea poeziei

În funcție de conținutul și gradul de dificultate al poeziei, învățarea acesteia se face în întregime (învățare globală) sau pe unități logice. Poeziile simple, atractive, se învață global, cele mai dificile se memorează pe unități logice, care nu întotdeauna concordă cu versul sau cu o strofă. Fiecare unitate logică de memorat se reproduce numai după ce au fost recitate unitățile logice anterioare. Această repetare a unităților precedente contribuie la înțelegerea unității de conținut a poeziei și fixează în memorie fragmentele logice în succesiunea lor firească — dezvoltă memoria logică.

În activitățile cu preșcolarii trebuie exersată numai recitarea individuală, prin care educatoarea urmărește corectitudinea pronunțării, fidelitatea reproducerii, expresivitatea, gradul de înțelegere a textului de către fiecare copil solicitat. Recitarea colectivă nu permite acest control individual, în cazul unor copii această recitare reducându-se la reproducerea unui cuvânt sau chiar a silabei finale a unității reproduse. Recitarea colectivă se poate folosi numai în încheierea activității, dacă poezia are versuri-refren sau versuri care pot

sugera ecouri, onomatopee ș.a. (exemplu: în poezia *Somnoroase păsărele* de Mihai Eminescu, ultimul vers al fiecărei strofe fiind o urare, aceste versuri pot fi reproduse în cor, cu intensitatea vocii din ce în ce mai scăzută).

În recitarea individuală, copilul solicitat trebuie să spună titlul și autorul poeziei, să reproducă versurile cu ajutorul educatoarei, pe baza materialului intuitiv. Copiii trebuie stimulați prin aprecieri individuale, prin aplauze sau alte procedee de motivare a învățării: înregistrarea pe casetă, selecționarea pentru programul serbării, pentru un concurs de recitări, întrecere între grupuri de copii ș.a.

În activitatea de consolidare a memorării se pot realiza:

- recitări pe roluri, procedeu prin care se ajunge la recitarea corectă și la fixarea conținutului de idei sau a unor elemente de limbaj poetic;
- îmbinarea recitării individuale cu cea colectivă, ca în cele expuse mai sus sau prin intermediul unui personaj îndrăgit de copii;
- recitarea selectivă, ca modalitate de verificare a gradului de concretizare a memorării.

Pentru dezvoltarea dicției și pentru sesizarea muzicalității și frumuseții limbajului, se utilizează următoarele procedee:

- analiza, împreună cu copiii, a unor versuri;
- folosirea unor elemente de joc prin care se relevă ritmul și rima poeziei;
- mimarea unor stări sufletești;
- reproducerea unor onomatopee sau a unor mișcări specifice unor fenomene ale naturii ș.a.

3. **Încheierea activității** are ca obiectiv prioritar fixarea celor învățate. Trebuie utilizate acele procedee care trezesc și întrețin interesul copiilor pentru poezie:

- intonarea unui cântec cu temă asemănătoare;
- redarea în desen a unor aspecte ale conținutului poeziei;
- folosirea unui disc, a unei înregistrări pe casetă video și audio;
- executarea unor mișcări imitative;
- aprecieri colective și mai ales individuale ș.a.

3.2.2. Memorizarea — activitate de fixare

Memorizarea ca activitate de fixare (repetare) a poeziilor are ca scop asigurarea unei memorări temeinice a textului și consolidarea deprinderii de recitare clară și expresivă.

Structura acestei activități cuprinde:

1. **Organizarea activității**

2. **Desfășurarea activității**, cu următoarele secvențe:

- *Introducerea în activitate:*
  - anunțarea activității;
  - reamintirea poeziei ce urmează a fi repetată;

• *Fixarea cunoștințelor:*
– reproducerea poeziei de către copii.

3. **Încheierea activității**

Fiecare secvență poate fi atractivă, dinamică, cu participare efectivă a copiilor, în funcție de creativitatea și vocația educatoarei. Se recomandă folosirea metodelor și procedeelor celor mai eficiente, variate, care să determine participarea copiilor cu plăcere. În acest tip de activitate se poate îmbina recitarea individuală cu recitarea pe roluri (dacă textul permite), recitarea selectivă, alternarea recitării cu mimarea unor mișcări imitative, alternarea recitării copiilor cu fragmente înregistrate ș.a. Se poate alterna recitarea cu analiza conținutului, urmată de alte reproduceri ale textului de către copii.

3.2.3. Memorizarea — activitate de verificare

Memorizarea ca activitate de verificare a învățării poeziilor are ca scop verificarea calității memorării și a deprinderii de a recita corect și expresiv. În aceste activități se repetă și se verifică numai poeziile învățate temeinic în activitățile anterioare. Sunt grupate, selectate trei–cinci poezii, pe baza tematicii lor. Se pot alege și poezii ce vor fi prezentate la serbări.

Structura acestei activități reproduce unele etape și secvențe comune cu celelalte două tipuri de memorizare:

1. **Organizarea activității**

2. **Desfășurarea activității**, cu următoarele secvențe:

• *Introducerea în activitate*

În introducerea în activitate se folosesc aceleași procedee ca și la activitatea de fixare a poeziilor:

– prezentarea unui fragment dintr-o poezie. Li se cere copiilor să recunoască titlul și autorul poeziei;
– prezentarea conținutului unei poezii de către educatoare, copiii având sarcina să recunoască titlul poeziei și autorul;
– prezentarea unor imagini sau jucării ce amintesc copiilor o anumită poezie;
– scurtă convorbire asupra poeziilor învățate sau asupra acelora care le-au plăcut cel mai mult, amintindu-se titlurile și autorii.

• *Verificarea memorării*

Scopul acestei activități este reproducerea corectă și expresivă a poeziilor. La început se folosesc copiii care se oferă. Pe parcursul activității trebuie antrenați, prin variate procedee, și copiii pasivi. Se practică și recitarea în lanț, pentru a se menține atenția copiilor sau se pot folosi elemente de joc, de exemplu „recită mai departe" — fiecare copil, în ordinea așezării sau la semnalul dat de educatoare, recită câte un vers, iar ultima strofă o reproduce un singur copil. Eficiența și atractivitatea acestei activități sunt determinate de experiența și de creativitatea educatoarei.

Verificarea calității memorării poate deveni o adevărată competiție, ce stimulează spiritul de emulație, antrenează copiii în acțiuni urmate de aprecieri și satisfacții.

3. Încheierea activității

Formele artistice ale poeziilor sunt receptate de către copii și, prin memorarea acestora, pot fi introduse în limbajul lor activ. Educatoarea trebuie să sublinieze frumusețea limbii române, muzicalitatea ei, să-i solicite pe copii să redea ei înșiși astfel de expresii artistice. De multe ori e bine să asociem poezia cu muzica, cu scopul de a sensibiliza copiii.

Activitatea se poate încheia cu un concurs „Cine recită mai frumos?"

Se vor exemplifica, în continuare, diferite modalități pe care educatoarea le are la îndemână pentru însușirea conținutului de idei, pentru memorarea conștientă a poeziei *Somnoroase păsărele* de Mihai Eminescu.

Cuvintele și expresiile ce necesită explicații sunt: *izvoarele suspină, codrul negru tace, feerie, totu-i vis și armonie.* Se poate explica personificarea izvorului (*izvoarele suspină*) prin cuvintele *susură, fac zgomot redus, încet.* Versul *Pe când codrul negru tace* se poate explica prin imaginea unei păduri întunecate, unde păsărelele au adormit, nu mai ciripesc, deci în pădure este întuneric și liniște. Cuvântul *feerie* se asociază frumuseții. Versul *Totu-i vis și armonie* se asociază cu starea de liniște, pace și frumusețe.

Imaginile sugestive folosite împreună cu explicațiile necesare și chiar asocierea versurilor cu muzica contribuie la participarea activă și afectivă a copiilor la învățarea poeziilor.

După învățarea propriu-zisă a poeziei, se pot desfășura scurte jocuri-exerciții pentru fixarea noilor cuvinte în vocabularul copiilor:

a. să construiască propoziții cu cuvintele: *lebădă, codru, trestii;*
b. să găsească sinonime pentru cuvintele: *se adună, feerie;*
c. să spună antonime pentru cuvintele: *tace, aproape, noapte, feerie;*
d. să despartă în silabe cuvintele: *cuiburi, grădină, feerie, dorm, vis, armonie;*
e. să găsească cuvântul pereche (cuvântul care rimează cu cel dat): *păsărele–rămurele; tace–pace; feerie–armonie.*

Astfel de scurte jocuri-exerciții se pot desfășura la orice activitate de memorizare, în special la grupele mari pregătitoare. Ele au drept scop însușirea cuvintelor noi, activizarea vocabularului, fixarea unor reguli fonetice sau gramaticale. Ele fac legătura între activitatea de la grădiniță și lecțiile de la școală.

3.3. POVESTIREA

Povestirea este una dintre activitățile de educare a limbajului cele mai plăcute copiilor, întrucât le satisface nevoia de cunoaștere și de afectivitate, le stimulează imaginația și constituie cadrul optim de exersare a capacității de comunicare.

Ca activitate specifică învățământului preșcolar, povestirea dezvoltă următoarele procese psihice:

- *gândirea logică*, datorită succesiunii întâmplărilor din conținutul poveștilor și povestirilor;
- *memoria voluntară*, copiii trebuind să rețină desfășurarea evenimentelor și să le expună pe baza unor procedee și mijloace specifice (de exemplu, pe baza întrebărilor formulate de educatoare, pe baza unor ilustrații sau desene ș.a.);
- *imaginația*, proces cognitiv complex de exersare prin crearea unor imagini noi pe baza prelucrării reprezentărilor și a experienței cognitive anterior formate;
- *limbajul*, ca mijloc fundamental de comunicare.

Limbajul și gândirea se intercondiționează, se constituie ca unitate între comunicațional (transmitere de informație) și cognitiv. Gândirea se dezvoltă având ca suport limbajul, iar limbajul este expresia nivelului de dezvoltare a gândirii.

- povestirea contribuie, de asemenea, la dezvoltarea *atenției* datorită căreia copiii memorează numele personajelor, fragmente de povestiri și povești, reține succesiunea întâmplărilor, trăsături și comportamente ale personajelor ș.a.

În grădinița de copii se desfășoară două tipuri de povestiri:

- povestirile educatoarei;
- povestirile copiilor.

3.3.1. Povestirile educatoarei

Povestirile educatoarei sunt expuneri orale ale unor opere literare (povești, povestiri), realizate de către educatoare. Aceste activități se organizează cu întreaga grupă, ca activitate obligatorie sau în timpul jocurilor și activităților alese cu toată grupa sau pe grupe mici de copii. Prin conținutul ei, această activitate lărgește sfera de cunoștințe ale copiilor. Aceștia urmăresc cu atenție întâmplările basmului sau ale povestirii, memorează, descoperă trăsături și comportamente ale personajelor, analizează și compară, stabilesc anumite relații între fapte și personaje, ajung la generalizări. Receptarea atentă a povestirilor contribuie la familiarizarea copiilor cu structura limbii, cu bogăția și expresivitatea limbajului; ei își însușesc cuvinte cu sensuri proprii și figurate, expresii poetice, formule specifice acestor creații literare, construcții ritmate și rimate, zicale, proverbe, structuri gramaticale.

Poveștile au atât valoare formativă, cât și etică, contribuind la formarea conștiinței morale; copiii descoperă trăsături de caracter, își aleg modele de viață, cunosc întruchipări și manifestări ale binelui și ale răului (de exemplu, în *Scufița Roșie* de Charles Perrault, *Punguța cu doi bani*, *Capra cu trei iezi* și *Ursul păcălit de vulpe* de Ion Creangă, *Povești* de Hans Christian Andersen ș.a.).

Copiilor de trei ani le sunt accesibile atât povestirile realiste, cât și cele fantastice, care corespund nevoii lor de cunoaștere și de afectivitate și care le pot influența comportarea.

Poveștile și povestirile au teme variate:

- lumea copilăriei și viața adulților;
- povestiri despre viețuitoare;
- povești în care elementele realiste se îmbină cu cele fantastice.

Multe basme au ca temă relația dintre copii și părinți (de exemplu: mama vitregă, împărăteasa rea din *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici* de Frații Grimm, baba din *Fata babei și fata moșneagului* de Ion Creangă ș.a.).

Tematica operelor literare expuse în activitatea de povestire se diferențiază de la o grupă de vârstă la alta. La grupa mică povestirile trebuie să fie scurte, accesibile, atractive, să dezvolte sentimente și stări afective pozitive. La grupa mijlocie se pot folosi opere literare care să-i familiarizeze pe copii cu diverse aspecte ale vieții și să le influențeze comportamentul. La grupa mare pregătitoare povestirile devin mai complexe, au ca scop sesizarea planului real și a celui ireal, stimularea creativității copiilor, exersarea capacității de comunicare.

Structura activității de povestire

Aceste activități trebuie proiectate conform finalităților procesului instructiv-educativ din învățământul preșcolar. Educatoarea trebuie să planifice povestirile eșalonat, de-a lungul întregului an de învățământ, în strânsă relație cu celelalte activități de educare a limbajului; trebuie selectate judicios conținuturile în funcție de obiectivele cadru și de referință. Pregătirea activității, în afară de planificarea calendaristică, cuprinde:

- stabilirea obiectivelor;
- selectarea conținuturilor;
- studierea atentă a textelor literare, adaptarea acestora la particularitățile de vârstă ale copiilor;
- alcătuirea planului povestirii: succesiunea episoadelor, identificarea trăsăturilor personajelor, stabilirea pasajelor și a expresiilor literare de memorat;
- pregătirea materialului didactic.

Etapele activității de povestire:

1. **Organizarea activității** cuprinde:
   - asigurarea cadrului adecvat desfășurării activității;
   - pregătirea și expunerea materialului didactic și a mijloacelor audio-video ș.a.

2. **Desfășurarea activității** presupune mai multe secvențe:

- *Introducerea în activitate* — este o parte foarte importantă pentru succesul activității. De modul în care este captat interesul copiilor pentru subiectul abordat depinde în mare parte realizarea obiectivelor propuse. Metodele și procedeele alese de educatoare pot fi diverse, în funcție de vârsta copiilor sau subiectul poveștii: se pot utiliza jucării, siluete de personaje, marionete de la teatru de păpuși, un cadru din poveste sau se

poate utiliza conversația liberă ori pe bază de ilustrații, mai ales atunci când este nevoie să pregătim copiii pentru înțelegerea conținutului.

Astfel, la grupa mică, în introducerea activității de povestire cu tema *Căsuța din oală* (basm popular) educatoarea poate realiza momentul de captare a atenției copiilor cu ajutorul personajului Rică-Iepurică care anunță câteva surprize pentru copii, dar le dă și o sarcină: copiii trebuie să fie atenți și să spună la sfârșit de ce s-a numit așa povestea și ce personaje au întâlnit în ea.

La grupa mijlocie și chiar mare se poate utiliza în activitatea de povestire *Legenda ghiocelului* de Eugen Jianu, iar introducerea în activitate se realizează cu un personaj simbolic — *Primăvara* — sau cu ajutorul unei planșe ce ilustrează primăvara. Se poate apela și la câteva versuri: *Eu sunt fiica anului/ Trimisă de Moș Timp/ Anotimpul să îl schimb/ Țara toată s-o cuprind,/ Cu brațe de flori/ Fluturi și cântări,/ Albine în floare/ Iarbă pe ogoare.* Acestea constituie punctul de plecare într-o scurtă discuție pentru prezentarea conținutului poveștii.

• *Expunerea poveștii/povestirii* de către educatoare:
- educatoarea anunță titlul și autorul poveștii/povestirii sau basmului;
- expunerea trebuie să fie clară, accesibilă și expresivă pentru a capta atenția, pentru a trezi emoții și pentru a asigura motivația învățării.

Expresivitatea expunerii se realizează prin:
- modularea vocii;
- schimbarea ritmului vorbirii pe parcursul expunerii;
- pauzele logice, psihologice și gramaticale;
- accentuări și scăderi ale intensității vocii;
- repetiții;
- mimică și gesticulație;
- mijloace imitative și intuitive: diafilm, casetă audio-video, siluete și machete.

Expunerea poate alterna cu dialogul succint cu copiii sau cu întrebări retorice, menite să le întrețină atenția, să creeze tensiune emoțională și dinamism.

Educatoarea trebuie să verifice pe parcursul activității dacă se menține interesul copiilor pentru poveste/povestire, dar și să sublinieze înțelesul cuvintelor, propozițiilor și frazelor. Educatoarea trebuie să se transpună în rolul personajelor, să încerce să le transmită permanent emoții copiilor.

Pe măsură ce se derulează expunerea, li se prezintă copiilor și imagini ce sugerează conținutul sau se derulează un diafilm, o casetă video, se mânuiesc siluete, păpuși, marionete sau se folosește alt procedeu modern.

Expunerea trebuie adaptată nivelului de înțelegere al copiilor, păstrându-se însă stilul autorului, chiar unele cuvinte mai vechi, mai puțin utilizate în zilele noastre, dar care dau farmec basmelor. Nu se recomandă atenționarea copiilor prin formule: „Fiți atenți!", „Ascultați!", „Nu mai vorbi!" etc., ci trebuie folosite metodele și procedeele care să recapteze interesul acestora pentru poveste/povestire: ton, mimică, intonație, întrebări retorice, material didactic adecvat, formule de genul: „Să vedem ce s-a mai întâmplat!" sau: „Oare cine îl va ajuta?" etc.

3. Încheierea activității se axează pe fixarea conținutului poveștii. Aceasta se poate realiza prin:

– reținerea momentelor principale (pe bază de imagini și întrebări). Există pericolul ca unele educatoare să prelungească prea mult această parte punând prea multe întrebări, dorind să cunoască tot ce au reținut copiii și astfel să transforme încheierea într-o repovestire, ceea ce va conduce la plictisirea copiilor, la scăderea interesului pentru activitate și poate chiar anula efectul mesajului transmis de conținut. Astfel, pentru povestea *Legenda ghiocelului*, întrebările pot fi de genul: „Cine l-a încurajat pe ghiocel să-și arate capul din zăpadă?", „Cine s-a supărat pe ghiocel și a vrut să-l pedepsească?", „Ce reprezintă ghiocelul și de ce îl numim astfel?".

– precizarea personajelor principale cu trăsăturile lor reprezentative.

Educatoarea poate pune două–trei întrebări cum ar fi: „Ce personaje v-au plăcut și de ce?", „Ce personaje nu v-au plăcut și de ce?", „Care sunt personajele pozitive?" (întruchipări ale binelui), „Care sunt cele negative?" (întruchipări ale răului), „Cu ce personaj ați dori să semănați și de ce?", „Cu ce personaj ați dori să nu semănați și de ce?" etc.

– integrarea noilor cunoștințe în sistemul celor însușite anterior și asigurarea retenției și a transferului.

Educatoarea poate face permanent referire la povești care au același mesaj, personaje sau întâmplări asemănătoare. Exemplu: „În ce altă poveste ați întâlnit personajul mama vitregă?" sau „Spuneți titlul unei alte povești/povestiri în care este pedepsită neascultarea (sau lenea, îngâmfarea, egoismul etc.)!"

Retenția și transferul se pot realiza în cadrul povestirii *Legenda ghiocelului* prin solicitarea copiilor de a găsi alte modalități de a-l apăra pe ghiocel de frigul iernii.

– mimarea unor acțiuni ce definesc anumite personaje alese de copii.

Aceasta este o modalitate des întâlnită la grupele mai mici. Exemplu: „Cum cântă lupul la ușa iezișorilor?", „Arătați cum mergea cocoșul țanțoș când se întorcea de la curtea boierului cu alaiul de păsări după el".

– redarea prin desen, la alegere, a unor secvențe din povestire, care i-au impresionat.

3.3.2. Povestirile copiilor

Povestirile copiilor apar sub forma:

A. repovestire;

B. povestiri create de copii.

Prin toate activitățile de educare a limbajului desfășurate în grădinița de copii se urmărește formarea capacității de exprimare exactă, inteligibilă, cursivă. Copiii preșcolari trebuie să fie capabili de a-și exprima trebuințele, gândurile și sentimentele, să fie capabili să comunice între ei și cu adulții.

A. Repovestirea

Prin activitatea de repovestire a textelor literare (povești, povestiri) expuse de educatoare, se dezvoltă gândirea logică și memoria copiilor, se exersează vorbirea. Copiii trebuie:

- să redea întâmplări reale sau imaginare în succesiunea lor;
- să desprindă trăsături ale personajelor;
- să aprecieze fapte ale acestora;
- să comunice gânduri și impresii despre întâmplări și personaje;
- să aleagă personajul care le-a plăcut sau pe care-l consideră model, motivându-și preferința.

În repovestire contribuția copiilor este restrânsă.

În funcție de vârstă, ei redau mai simplu sau mai dezvoltat conținutul literar; reproducerea trebuie să fie exactă, cu mijloace lingvistice proprii, corecte sub aspect fonetic, lexical și gramatical.

Activitatea de repovestire se poate organiza începând cu grupa mică, dar poveștile și povestirile trebuie să fie simple, accesibile. Reușita activității de repovestire depinde de gradul de însușire a povestirii de către copii, adică de:

- însușirea conștientă;
- însușirea temeinică a povestirii.

Pentru realizarea acestui deziderat se impune necesitatea repetării povestirii în afara activității obligatorii și necesitatea expunerii în sala de grupă a unor tablouri sau ilustrații ce redau conținutul povestirii.

Atât repovestirea unui text literar, cât și povestirea creată de educatoare se pot realiza în forme diferite:

a. repovestire pe baza unor tablouri/ilustrații ce redau episoadele principale ale povestirii;
b. repovestire pe baza unui plan verbal corespunzător fragmentelor logice ale povestirii;
c. repovestire liberă;
d. repovestire pe baza unui text citit.

Repovestirile pe bază de tablouri/ilustrații și cele pe baza unui plan verbal le oferă copiilor puncte de sprijin.

a. Repovestire pe baza unor tablouri/ilustrații ce redau episoadele principale ale povestirii

Desfășurarea repovestirilor pe bază de tablouri/ilustrații conține următoarele secvențe:

- *Introducerea în activitate*
  – educatoarea anunță titlul și autorul;
- *Expunerea, pe scurt, a conținutului povestirii*
- *Repovestirea*
  – copiii repovestesc conținutul pe baza tablourilor care redau câte un episod al povestirii; dacă este cazul, pot fi solicitați copii să completeze expunerea;

• *Repovestirea integrală*
– unul sau doi copii realizează repovestirea integrală; cu cât se vor folosi mai puțin de tablouri, cu atât repovestirea devine liberă.

b. Repovestire pe baza unui plan verbal corespunzător fragmentelor logice ale povestirii

Acest tip de repovestire face trecerea spre povestire liberă.

Educatoarea trebuie să realizeze în prealabil un plan verbal accesibil și succint, care delimitează secvențele povestirii. În funcție de grupa de vârstă și de nivelul copiilor, planul este simplu sau mai amplu: la grupa de patru–cinci ani, planul trebuie să fie mai amănunțit. Planul verbal poate avea forma unor întrebări, accesibile copiilor. Educatoarea expune planul verbal pe baza căruia copiii realizează repovestirea. La grupa mare pregătitoare se poate urmări prezentarea unor detalii semnificative, unele întrebări pot solicita explicații și aprecieri ale faptelor.

Povestirile scurte trebuie să fie repovestite în întregime de un singur copil, povestirile mai dezvoltate pot fi redate de doi–trei copii.

La grupa de cinci–șapte ani, se recomandă stimularea repovestirii libere prin care se exersează vorbirea liberă a copiilor.

Etapele activității de povestire pe baza unui plan verbal sunt:

1. Organizarea activității — presupune asigurarea unui cadru adecvat desfășurării activității și pregătirea materialului didactic.

2. Desfășurarea activității

• *Introducerea în activitate* constă în:
– prezentarea unor imagini din poveste sau povestire, pe care copiii trebuie să le identifice spunând titlul și autorul;
– prezentarea unui personaj din poveste/povestire;
– audierea unui fragment din poveste/povestire;
– expunerea unei machete sau a unui decor, care înfățișează locul de desfășurare a acțiunii ș.a.

• *Repovestirea* conținutului poveștii/povestirii, pe fragmente, se realizează pe baza unui plan verbal.

Exemplificare

Plan de întrebări dezvoltat pentru povestirea *Ursul păcălit de vulpe* de Ion Creangă

— Unde se afla vulpea?
— Cine venea pe drum?
— Cum și-a făcut rost de mâncare vulpea?
— Ce a făcut țăranul când a văzut vulpea în mijlocul drumului?
— Cum l-a păcălit vulpea pe urs?

La grupa mare, planul de întrebări este mai redus:
— Cum a reușit vulpea să-și găsească hrană?

— Cum l-a păcălit vulpea pe urs?

Plan verbal pentru basmul *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici* de Frații Grimm

1. Împărăteasa dorește să aibă o fetiță.
2. Împărăteasa — mamă vitregă — hotărăște să scape de Albă-ca-Zăpada.
3. Albă-ca-Zăpada ajunge la casa piticilor.
4. Împărăteasa cea rea încearcă să o omoare pe prințesă.
5. Prințesa este salvată de un fiu de împărat.
6. Împărăteasa cea rea este pedepsită.

3. **Încheierea activității** se poate realiza prin:
- povestirea integrală a conținutului poveștii/povestirii;
- aprecierea faptelor personajelor din poveste/povestire (fapte bune–fapte rele și motivarea acestora);
- alegerea unui personaj preferat și motivarea alegerii;
- redare, prin desen, a unei secvențe din poveste/povestire sau a unui personaj îndrăgit;
- recompunerea din fragmente a unei imagini din poveste/povestire (puzzle).

c. Repovestire pe baza unui text citit

Prin lectura expresivă a unui text literar, educatoarea îi ajută pe copii să descopere frumusețea limbii literare, stimulându-le interesul pentru carte, prin aceasta pregătindu-i pentru activitatea școlară.

Pentru copii este dificil să urmărească lectura unui text literar, aceasta presupunând atenție și memorie de lungă durată.

După citirea textului literar, educatoarea accesibilizează înțelegerea mesajului prin întrebări adecvate, clare și simple. Întrebările trebuie formulate astfel încât răspunsul să nu se reducă la cuvintele monosilabice: „da", „nu".

Prin întrebări și răspunsuri, se stabilesc momentele principale ale acțiunii, personajele și trăsăturile acestora desprinse din faptele lor.

Concomitent cu prezentarea conținutului textului literar se explică cuvintele și expresiile necunoscute sau cu diferite conotații în text.

După familiarizarea cu textul literar, se recomandă recitirea integrală (dacă textul nu este de dimensiune mare) sau parțială a acestuia.

Demersul didactic următor este desprinderea/înțelegerea mesajului.

În încheierea activității, se reactualizează alte texte literare înrudite tematic, ca tip de personaje și ca mesaj, măcar prin simpla menționare a titlului și a autorului.

d. Repovestire liberă

Repovestirea liberă se caracterizează printr-o mai mare libertate a imaginației copiilor. Ei repovestesc în funcție de preferință și de receptarea afectivă. Totuși, este necesar să se asigure o succesiune logică a repovestirii și să se acorde atenție exprimării corecte, nuanțate.

B. Povestirile create de copii

Povestirile create au evidentă valoare formativă, contribuind la dezvoltarea gândirii și a imaginației creatoare, la dezvoltarea unei vorbiri corecte, fluente, expresive.

În grădinița de copii povestirile create de copii au diverse forme:

a. povestire creată pe baza unui șir de ilustrații;

b. povestire cu început dat;

c. povestire pe baza unui plan dat;

d. povestire după modelul educatoarei.

Cele mai frecvente tipuri de povestiri create și practicate în grădinița de copii sunt povestirile copiilor create pe baza unui șir de ilustrații și povestirile cu început dat.

a. Povestire creată pe baza unui șir de ilustrații

În povestirile create pe baza ilustrațiilor este necesar ca numărul ilustrațiilor să se situeze între 3 și 5, să fie necunoscute copiilor, să înfățișeze momente reprezentative, în succesiune logică, să prezinte personajele principale. Ilustrațiile trebuie să îndeplinească și următoarele condiții:

- să fie simple și accesibile copiilor;
- să înfățișeze aspecte cât mai apropiate de experiența de viață a copiilor;
- să aibă valoare educativă și estetică;
- să emoționeze;
- să fie vizibile pentru toți copiii.

În construirea povestirii trebuie valorificate toate elementele componente ale ilustrației (cadrul acțiunii, personajele, acțiunile acestora, gesturile, eventual stări sufletești ale acestora); povestirea să conțină evenimente în succesiune logică; întâmplările și personajele să corespundă temei și conținutului ilustrației.

Etapele activității de povestire creată de copii pe bază de ilustrații sunt:

1. **Organizarea activității** presupune asigurarea cadrului optim și pregătirea materialului didactic.

2. **Desfășurarea activității** conține următoarele secvențe:

- *Introducerea în activitate*, moment la fel de important ca și la celelalte tipuri de povestiri, întrucât trebuie să trezească interesul copiilor și dorința unei participări active.

Acest moment se poate realiza prin:

– discuții libere pe tema aleasă;

– prezentarea unui personaj cunoscut dintr-o poveste/povestire, desen animat, din teatru de păpuși;

– folosirea unor jucării;

– înfățișarea unui cadru de poveste, a unei machete.

- *Expunerea tuturor ilustrațiilor* ce urmează a fi folosite în această activitate;

• *Dirijarea observației* copiilor. Cu ajutorul întrebărilor, educatoarea orientează atenția copiilor spre fiecare imagine, ei trebuind să rețină cadrul acțiunii, personajele principale, întâmplări importante și fapte ale personajelor din care se desprind trăsăturile lor.

Se vor surprinde emoțiile și sentimentele personajelor, prin aceasta realizându-se participarea afectivă a copiilor, dezvoltarea unor trăsături de caracter.

Educatoarea trebuie să stimuleze creativitatea acestora și formarea unei opinii personale, prin întrebări ca acestea: „Ce întâmplări pot avea loc?", „Cum pot acționa personajele?", „Ce ai face tu în aceste împrejurări?".

• *Compunerea povestirii de către copii*

Această secvență a activității se poate desfășura astfel:

– crearea *povestirii pe fragmente*, corespunzător tablourilor, moment în care sunt antrenați mai mulți copii;

– *povestirea integrală* realizată de un singur copil. În funcție de nivelul grupei, povestirea integrală poate fi reluată de alt copil.

Copiii sunt solicitați să dea un titlu corespunzător povestirii.

3. Încheierea activității constă în actualizarea unor povestiri înrudite prin temă cu povestirea creată de copii și sublinierea mesajului.

Activitatea se poate finaliza cu un joc de mișcare sau cu un joc muzical.

b. Povestirile cu început dat

În această activitate li se solicită copiilor să realizeze, cu mijloace lingvistice proprii, o povestire al cărei început este dat de educatoare. Specificul acestei activități constă în schimbarea rolului copiilor; din ascultători ei devin povestitori, care trebuie să continue povestirea începută de educatoare. Realizarea acestei activități impune îndeplinirea următoarelor obiective:

• să asculte cu atenție expunerea educatoarei;

• să sesizeze și să rețină elementele semnificative ale narațiunii;

• să-și imagineze întâmplări și personaje adecvate începutului povestirii;

• să prezinte corect, logic, coerent evenimente și personaje cu trăsături adecvate.

Reușita activității este determinată de calitățile începutului dat și de deprinderile copiilor formate în activități anterioare.

Începutul dat trebuie:

– să trezească interesul copiilor;

– să le stârnească imaginația;

– să sugereze subiectul pe care copiii trebuie să-l dezvolte în expunere; de aceea se recomandă să fie inspirat din viața copiilor, a adulților, a animalelor.

Reușita activității este condiționată și de momentul în care educatoarea întrerupe expunerea; acest moment trebuie să corespundă intrigii și să faciliteze continuarea povestirii în mod personal și atractiv. La întreruperea re-

latării, educatoarea trebuie să pună câteva întrebări ajutătoare sau să dea sugestii suplimentare.

În încheierea activității, educatoarea va evalua povestirile, apreciind-o pe cea mai reușită.

În cazul în care nici o povestire nu îndeplinește cerințele didactice, educatoarea trebuie să compună o povestire care să fie model pentru copii.

Exemplificare

Povestire cu început dat, cu titlul *Ursulețiii neastâmpărați*

1. **Organizarea activității**

2. **Desfășurarea activității** cuprinde mai multe secvențe:

- *Introducerea în activitate* se realizează printr-o scurtă discuție fie despre viața urșilor, fie pe baza unor povestiri cu personaje copii sau pui de animale care trec prin diferite pățanii fiindcă nu ascultă sfatul părintesc (exemplu: *Scufița Roșie* de Charles Perrault, *Puiul* de Ioan Alexandru Brătescu-Voinești, *Capra cu trei iezi* de Ion Creangă și altele). În discuție se subliniază consecințele nefaste ale neascultării părinților și învățămintele care pot fi reținute pentru viață.
- *Prezentarea începutului povestirii*

Educatoarea trebuie să creeze un cadru adecvat temei alese, să expună suficiente elemente despre personaje și situații posibile pentru a le facilita copiilor imaginarea unui conținut în concordanță cu logica temei și a mesajului urmărit.

Începutul povestirii trebuie întrerupt într-un moment care poate trezi curiozitatea și interesul pentru povestire, care solicită imaginația creativă și starea emoțională a copiilor.

De exemplu:

„La marginea Pădurii de Argint strălucește în soare căsuța celor trei ursuleți.

În depărtare se zărește un delușor plin cu tufe de zmeură și de mure. La poalele dealului curge învolburat râul Repedea.

Ca în fiecare dimineață, mama-ursoaică își cheamă ursuleții de la joacă și le spune să nu se îndepărteze de casă în lipsa ei. Dar ursulețul cel mare, pe nume Tomiță, vrea să culeagă mure de pe vârful dealului..."

- *Crearea povestirii* de către copii

Educatoarea orientează imaginația acestora prin întrebări ajutătoare: „Ce credeți că a făcut Tomiță?", „Prin ce peripeții a trecut?", „Ce au făcut ceilalți doi ursuleți?", „Ce trăsături (însușiri) are fiecare personaj?", „Cum vreți să se încheie povestirea?", „Ce învățați, folositor pentru viață, din aceste întâmplări?"

Educatoarea va îndruma povestirea fiecărui copil. Pot fi valorificate în structura aceleiași povestiri intervențiile (povestirile) mai multor copii, astfel povestirea va deveni mai complexă.

3. **Încheierea activității** constă în aprecierea creației fiecărui copil, evidențiindu-se bogăția și originalitatea conținutului, coerența și corectitudinea expunerii. Se pot selecta acele povestiri care ar putea alcătui o cărticică ilustrată (cu desene ale copiilor sau cu imagini decupate) cu titlul *Să ne ascultăm părinții* sau cu un titlu propus de copii.

Variantă

Li se cere copiilor să deseneze/picteze secvențe din povestirea lor, astfel li se dezvoltă deprinderile artistico-plastice. Cu cele mai reușite creații să se alcătuiască un album cu titlul ales de ei.

c. Povestire pe baza unui plan dat

Ca structură, activitatea reia cele trei etape principale (organizarea, desfășurarea și încheierea activității). Specific este faptul că povestirea copiilor se realizează pe baza unui plan dat, care îi orientează pe aceștia spre aspectele caracteristice ale temei alese, asigură succesiunea logică a întâmplărilor și reliefarea trăsăturilor personajelor implicate în povestire. Planul poate fi mai dezvoltat ori mai succint, în funcție de nivelul copiilor. Temele alese vizează experiențele lor de viață. De exemplu: *La bunici*, *Duminica în familie*, *Jocurile copilului* etc.

Planul de idei poate fi construit sub formă de propoziții enunțiative, interogative sau sub formă de titluri.

Exemplificare

Plan de idei sub formă de propoziții interogative pentru tema *La bunici*

1. Unde trăiesc bunicii tăi?
2. Cum sunt bunicii?
3. Ce întâmplări ai trăit în casa bunicilor?
4. Ce sentimente ai față de bunici?

Plan de idei sub formă de titluri pentru tema *Jocurile copilului*

1. Jocuri îndrăgite
2. Jocul preferat
3. Copii participanți la joc
4. Rolul jocului în viața copilului

d. Povestire după modelul educatoarei

O astfel de activitate se organizează la grupa de cinci–șapte ani. Structura acestei activități conține etape și secvențe comune cu alte tipuri de povestire:

1. **Organizarea activității**
2. **Desfășurarea activității**
   - *Introducerea în activitate*
     – anunțarea temei și a unor obiective;

• *Expunerea povestirii-model* de către educatoare

Povestirea trebuie să aibă un subiect simplu, apropiat de experiența de viață a copiilor, să aibă valoare educativă.

• *Expunerea povestirii create de copii*, de obicei un eveniment trăit de ei

• *Aprecierea povestirii*

Tematica povestirilor create de copii după modelul educatoarei poate fi legată de:

• fapte cotidiene, întâmplări, momente trăite de copii, de familia acestora sau de prieteni;

• întâmplări din viața animalelor.

Copiii trebuie să-și imagineze locuri, întâmplări, fapte care s-au petrecut sau se pot petrece în viitor, ca în lumea reală, ca în filme de desene animate ori ca în vis etc.

Educatoarea are sarcina didactică de a stimula imaginația și de a încuraja originalitatea copiilor. Va urmări, în același timp, educarea moral-civică prin mesajul pe care copiii trebuie să-l transmită prin povestirile lor.

3. **Încheierea activității** presupune creativitate din partea educatoarei, disponibilitate pentru nou și atractivitate.

3.4. LECTURA PE BAZĂ DE IMAGINI

Lectura pe bază de imagini este o activitate de educare a limbajului specifică învățământului preșcolar. Desfășurarea acestei activități conține două componente: *observarea dirijată* a imaginilor și *dezvoltarea capacităților de receptare și exprimare* a mesajelor. Prima componentă constă în perceperea organizată și dirijată de către educatoare a imaginilor pe baza *analizei*, *sintezei* și a *generalizării* datelor, prin relevarea cauzelor și relațiilor dintre elementele constitutive ale imaginilor. Percepția se realizează prin metoda conversației, pornind de la elementele cunoscute de către copii, de la experiența lor cognitivă; sunt actualizate reprezentări stocate în memoria copiilor, pe baza cărora se realizează noi achiziții de cunoaștere. Componenta verbală a activității se realizează concomitent cu perceperea imaginilor. Copiii trebuie să analizeze imaginile; trebuie să le descrie, să le compare și să le interpreteze, folosind un limbaj propriu.

Materialul intuitiv are conținut variat, legat de diverse aspecte ale realității. Prin natura sa, materialul intuitiv contribuie la îmbogățirea și sistematizarea percepției și a reprezentărilor copiilor, la dezvoltarea gândirii acestora.

Activitatea de lectură pe bază de imagini duce la:

• dezvoltarea capacităților intelectuale;

• dezvoltarea proceselor psihice;

• exersarea și îmbunătățirea deprinderilor de exprimare corectă și coerentă;

- dezvoltarea unor trăiri afective, morale și estetice.

Metodica lecturilor pe bază de imagini este determinată de particularitățile de vârstă ale copiilor și de scopul activității.

Particularitățile de vârstă ale copiilor sunt:

- atenție de scurtă durată;
- percepție nesistematică, izolată a unor elemente adesea nesemnificative, fără sesizarea relațiilor dintre acestea, incapacitatea de a recepta esențialul; de aceea se impune dirijarea percepției și interpretarea datelor sub îndrumarea educatoarei;
- experiență de viață redusă.

Materialul intuitiv trebuie să îndeplinească anumite condiții:

1. Sub aspect **tematic**:
   - să corespundă programei, fiind accesibil și interesant;
   - să asigure realizarea obiectivelor cognitive și afective;
   - să îndeplinească cerințe didactice (accesibilitate, vizibilitate, claritate, atractivitate ș.a.);
   - să aibă valoare estetică.
2. Din perspectiva **scopului didactic**:
   - să asigure formarea unor reprezentări corecte;
   - să contribuie la exersarea capacității de comunicare orală, prin care copiii trebuie să descrie, să explice relații, să relateze acțiuni etc.;
   - să aibă dimensiuni corespunzătoare, pentru a permite analiza și compararea elementelor componente, pentru a fi vizibile, pentru a fi percepute fără dificultate.

În lectura pe bază de imagini nu trebuie folosite multe ilustrații, pentru a nu dispersa atenția copiilor. Ilustrațiile sunt studiate temeinic, în prealabil, de către educatoare, pentru a elabora chestionarul pe baza căruia se ajunge la formularea ideilor principale. Planul de întrebări trebuie să orienteze atenția copiilor, să dirijeze percepția lor către elemente esențiale și către detalii semnificative, organizând gândirea. Întrebările trebuie să asigure înțelegerea unitară a tabloului, să conducă spre concluzii parțiale și finale. Întrebările trebuie să creeze situații-problemă, să aibă funcții cognitive și educativ-formative; să îndeplinească următoarele condiții:

- să fie clare;
- să fie precise;
- să fie accesibile;
- să nu sugereze răspunsul și să nu necesite răspuns monosilabic („da", „nu").

Planul de întrebări se poate realiza și pe parcursul desfășurării activității, pe măsură ce se trece de la un aspect principal la altul.

Răspunsurile copiilor trebuie:

- să fie corecte;
- să fie clare;

- să fie concise;
- să fie complete;
- să fie o formulare conștientă, bazată pe înțelegerea aspectelor principale ale ilustrațiilor.

Structura activității de lectură pe bază de imagini

Ca orice activitate cu preșcolarii, și lectura pe bază de imagini presupune:

1. **Organizarea activității**
   - pregătirea sălii de grupă (aerisire, așezarea mobilierului corespunzător: în careu, pe două rânduri sau în semicerc);
   - pregătirea și așezarea materialului ilustrativ pe suporturi și adunarea copiilor.
2. **Desfășurarea activității** conține următoarele secvențe:
   - *Introducerea în activitate*, realizată prin anunțarea temei, prezentarea imaginilor și pregătirea pentru perceperea acestora.

În această secvență se folosesc mai multe procedee pentru captarea atenției și întreținerea interesului copiilor. Este recomandabil să se conceapă elemente-surpriză (imagini aflate pe stativ/pe tablă sunt acoperite sau așezate întoarse, dezvăluindu-se treptat la momentul potrivit). În prealabil, se poate realiza o convorbire, se poate prezenta o poezie sau o ghicitoare. Se mai practică realizarea unei scurte povestiri cu caracter pregătitor. Folosirea unor jucării sau a unor elemente de teatru de păpuși creează dispoziții intelectuale și afective optime pentru desfășurarea activității, determină motivația participării la activitate cu atât mai mult cu cât copiii pot fi anunțați că aceia care sunt activi și răspund corect se pot juca cu aceste materiale după încheierea activității.

Reușita activității depinde de calitatea dialogului cu copiii.

- *Perceperea/intuirea ilustrațiilor* prin analiza, descrierea, compararea și interpretarea acestora, prin convorbirea dintre educatoare și copii și prezentarea sintezelor parțiale, prin expuneri narative, descriptive sau explicative.

Pentru perceperea imaginilor, educatoarea orientează atenția copiilor de la detalii la impresia de ansamblu; întrebarea „Ce vedeți în tablou/imagine?" necesită ca răspuns al copiilor o enumerare; această întrebare satisface curiozitatea copiilor și este adaptată particularităților de vârstă.

După acest prim contact cu imaginea, educatoarea dirijează percepția către planul central, apoi către celelalte planuri. În perceperea fiecărui plan compozițional copiii trebuie să recunoască (identifice) componentele, să denumească, să enumere, să descrie/să relateze acțiuni, să descopere relații, cauze și efecte, să interpreteze, să evalueze, parcurgând întreaga scară taxonomică pentru a ajunge la concluzii.

- *Fixarea conținutului principal al imaginilor și sinteza finală*

Cea mai atractivă și mai frecvent folosită formă de concluzii este povestirea prin care se relevă semnificația ansamblului. Ori de câte ori este posibil, după sinteza finală li se poate cere copiilor să dea un titlu semnificativ fiecărei ilustrații.

3. **Încheierea activității** constă în integrarea noilor cunoștințe în sistemul celor însușite anterior și asigurarea retenției.

Teme pentru lectura pe bază de imagini

Familia mea; Camera copiilor; Copiii îi ajută pe părinți; Copiii se joacă (la grădiniță, în camera copiilor, iarna, vara); *Micul gospodar; Prietenii omului* (obiecte de uz personal); *Despre o meserie frumoasă; De ziua celor dragi; De ziua mamei; Toamna în parc; În livadă, primăvara; În grădina de legume; În vacanță la mare/la munte; În tabără; În excursie; În parc; La ferma de păsări/animale; Frumusețile țării; Obiceiuri de iarnă; În parcul de distracții; La spectacol; O zi în grădiniță; La magazin; La piață; Copii, ocrotiți Pământul!; Copiii României; Ce imagine urmează?*

3.5. CONVORBIREA

Convorbirea este o activitate care îi pune pe copii în situația de a se exprima independent, folosind cuvinte intrate în vocabularul lor activ, în urma unor activități de observare, povestire, jocuri didactice, lecturi pe bază de imagini sau în contactul direct cu obiectele și fenomenele lumii înconjurătoare. Ei au posibilitatea de a se exprima și de a-și susține părerile în fața unui colectiv, dezvoltându-și curajul opiniei, calități ce le sunt necesare la intrarea în clasa întâi.

Caracteristici

- este o activitate complexă de evaluare a limbajului;
- se bazează pe cunoștințe însușite anterior în alte activități;
- reușita acestei activități este condiționată de volumul de cunoștințe acumulate și de temeinicia însușirii lor;
- se folosește cu precădere metoda conversației, pe o durată mai lungă, fără suport intuitiv;
- se organizează un număr relativ redus de activități de convorbire, la grupa de cinci–șapte ani;
- prin această activitate se actualizează și se sistematizează cunoștințele, se dezvoltă la copii capacitatea de a-și ordona și sistematiza reprezentările despre lumea reală;
- această activitate contribuie la exersarea exprimării copiilor; pentru a răspunde întrebărilor, copiii trebuie să selecteze lexicul adecvat, să utilizeze anumite structuri gramaticale, concomitent cu urmărirea desfășurării discuției, pentru a completa răspunsurile colegilor și pentru a continua logic dialogul;

- participarea copiilor la convorbire necesită activitate intelectuală intensă, constând în:
  - concentrarea atenției pentru a recepta mesajul (pentru a înțelege întrebarea);
  - selecționarea cunoștințelor în vederea formulării răspunsului potrivit;
  - selectarea mijloacelor lingvistice pentru formularea corectă, logică a răspunsului;
  - efectuarea generalizărilor necesare pe baza analizei, sintezei, comparației și a abstractizării; astfel este dezvoltată gândirea prin exersarea operațiilor și prin antrenarea calităților ei;
- prin tematica și conținutul convorbirilor se formează și se consolidează reprezentări științifice și morale, se formează sentimente și atitudini morale (de exemplu, temele: *Cum ne comportăm în grădiniță și acasă?*, *Cum îi ajutăm pe părinți?*, *Să spunem adevărul!*, *Să fim harnici și cinstiți!* ș.a.);
- prin modul de desfășurare a convorbirii se creează condițiile exersării unor deprinderi de comportare civilizată în colectiv, se formează calități morale precum politețea, stăpânirea de sine, curajul, spiritul de cooperare și prietenie etc.;
- convorbirea prilejuiește afirmarea opiniei, contribuie la dezvoltarea capacității de a exprima și de a susține părerile proprii în cadrul colectivului, la dezvoltarea limbajului contextual și la educarea atenției voluntare.

Convorbirea se organizează, în general, cu întreaga grupă, dar se poate realiza și cu grupuri mici sau individual.

Eficientizarea convorbirii impune:
- planificarea activității din timp;
- alegerea temei, care trebuie să fie accesibilă și atractivă, să corespundă intereselor și preferințelor copiilor;
- crearea unor diverse situații de viață;
- accentuarea caracterului formativ;
- elaborarea unui plan de întrebări adecvat temei, permițând concluzii parțiale și finale.

Convorbirile se pot clasifica astfel:

1. După **scopul didactic:**

a. convorbiri pentru fixarea cunoștințelor, realizate după anumite evenimente: o observare, o plimbare în parc, o excursie ș.a.;

b. convorbiri pentru sistematizarea cunoștințelor, când tema permite sistematizări și generalizări, de exemplu: *Natura*; *Familia mea*;

c. convorbiri pentru verificarea cunoștințelor, de exemplu: *Anotimpurile.*

2. După **tematică:**

a. tematică referitoare la natură: anotimpurile, animale, plante etc.;

b. teme de viață cotidiană: comportarea copilului la grădiniță, în familie, în societate etc.;

c. teme referitoare la evenimente sociale, care pot fi interesante și educative pentru copii;
d. teme abordate în unele opere literare (povești, povestiri despre copilărie și despre viețuitoare ș.a.).

Structura activității de convorbire

Organizarea și desfășurarea activității de convorbire impune *pregătirea temeinică a educatoarei*, adică *planificarea convorbirii* la intervale optime și în număr restrâns, corespunzător nivelului grupei de vârstă, *elaborarea planului de discuție*, sub formă de întrebări care să actualizeze cunoștințe ale copiilor, *alegerea procedeelor*, care să asigure participarea acestora pe tot parcursul activității.

Activitatea de convorbire cuprinde aceleași etape ca și alte activități de educare a limbajului; intervin elemente specifice, care țin de obiectivele, de conținutul, de metodele și procedeele caracteristice acestei activități cu preșcolarii.

1. Organizarea activității constă în asigurarea cadrului potrivit.

2. Desfășurarea convorbirii

• *Introducerea în activitate*

Introducerea în activitate este orientată spre evocarea unor impresii, a unor trăiri afective puternice, care trebuie să creeze motivația participării la activitate. Este recomandată utilizarea unor materiale emoționale: ghicitori, poezii, povestire succintă, urmate de comentarii, care să facă introducerea în subiectul convorbirii. Se pot folosi proiecții de diapozitive și filme menite să le creeze copiilor disponibilitate afectivă. Aceste proiecții nu trebuie să conțină detalii care pot dispersa atenția copiilor de la tema centrală, identică cu tema convorbirii.

În această secvență se mai pot realiza scurte discuții, audierea unui fragment de cântec, o înregistrare pe casetă ș.a. Se mai poate alterna discuția introductivă cu jocul de rol; de exemplu, o convorbire pe tema *Orașul meu* poate alterna conversația cu jocul de rol, un copil fiind ghid, alții — vizitatori care cer explicații ghidului, își împărtășesc impresii ș.a. Aceleași procedee se pot folosi la o convorbire pe tema *Ce-aș vrea să fiu?* sau *Mijloace de transport* etc.

• *Convorbirea propriu-zisă*

Convorbirea propriu-zisă — secvența principală a activității — se realizează pe baza succesiunii întrebărilor educatoarei și a răspunsurilor copiilor. Planul de întrebări poate fi comunicat copiilor la începutul discuției sau pe parcursul desfășurării ei, în funcție de caracteristicile grupei la care se realizează această activitate. Tot în funcție de nivelul grupei, pot fi antrenați copiii în construirea planului de întrebări.

Caracteristicile planului de întrebări:

• Planul de întrebări trebuie să conțină întrebări principale, cărora li se pot adăuga întrebări ajutătoare.
• Întrebările vizează:
  – scopul activității;
  – conținutul convorbirilor;

– complexitatea tematică;
– volumul de cunoștințe actualizat.

• Întrebările diferă în funcție de scopul activității:

a. convorbirea de verificare — care solicită în primul rând memoria — presupune:
   – enumerare: „Ce legume se culeg toamna?", „Ce mijloace de transport care circulă pe uscat cunoașteți?", „Ce își pune un elev în penar?";
   – reproducerea unor evenimente sau acțiuni: „Cum v-ați petrecut vacanța?", „Cum își ajută copiii părinții în gospodărie?", „Ce activități desfășoară copiii în grădiniță?";

b. convorbirea de sistematizare — care solicită în principal operațiile gândirii: „De ce îngheață apa iarna?", „De ce cad frunzele copacilor toamna?" (analiză-sinteză), „Cum sunt zilele și nopțile vara? Cum sunt iarna?", „Cum este vântul vara? Cum este iarna?" (comparație), „Cum putem denumi cu un singur cuvânt ploaia, vântul, bruma, ninsoarea?", „Cum se numesc animalele care trăiesc pe lângă casa omului?" (generalizare).

Întrebările de evaluare necesită *motivarea* fenomenelor, a acțiunilor, sesizarea *cauzelor* și a *consecințelor*, *interpretarea* și *clasificarea* fenomenelor și a acțiunilor, de asemenea solicită *generalizarea*.

Întrebările trebuie să îndeplinească anumite criterii:
– să fie accesibile, ținând seama de nivelul grupei;
– să vizeze experiența de viață a copiilor;
– să fie formulate simplu, corect, succint, clar.

Succesiunea întrebărilor și a răspunsurilor alternează cu sublinieri, repetări ale unor aspecte principale, cu sistematizări ale răspunsurilor în forma *concluziilor parțiale și finale*. Concluziile se realizează oral, fie cu copiii, cel mai adesea de către educatoare, în altă formă decât s-a desfășurat discuția, de aceea se pot folosi și elemente de joc, se pot reconstitui tablouri sau machete, acțiunea fiind dublată de verbalizare, se pot comenta unele proverbe etc.

3. Încheierea activității

Încheierea activității adesea este inclusă în concluzii. Pentru diversificarea și antrenarea tuturor copiilor, se poate recurge la intonarea unui cântec, desfășurarea unui joc aplicativ, dramatizarea unor acțiuni discutate, premierea răspunsurilor foarte bune și încurajarea celorlalți copii, audierea/vizionarea unor programe artistice etc.

4. MODELE DE JOCURI DIDACTICE INTERDISCIPLINARE PENTRU GRUPA MARE PREGĂTITOARE

A. CE ȘTIM DESPRE ANOTIMPURI?

Scop

- verificarea și consolidarea cunoștințelor copiilor despre cele patru anotimpuri;
- dezvoltarea capacității de a sesiza legăturile dintre diferite fenomene ale naturii și viața plantelor, a animalelor, activitatea omului;
- verificarea gradului de însușire a unor poezii despre natură;
- dezvoltarea capacității de a transmite mesaje;
- verificarea capacității de a interpreta corect melodii și texte literare.

Obiective operaționale

- să așeze pe panourile reprezentând cele patru anotimpuri imaginile ce simbolizează fenomene și elemente ale naturii și activități ale omului caracteristice fiecărui anotimp, motivând alegerea;
- să identifice elementele care nu aparțin anotimpului respectiv, pe baza cunoștințelor acumulate anterior;
- să recunoască poeziile sau cântecele începute de educatoare;
- să continue corect aceste poezii sau cântece;
- să mimeze fenomene ale naturii și să imite onomatopee specifice acestora.

Sarcini didactice

- completarea celor patru tablouri, reprezentând anotimpurile, cu elemente specifice naturii și muncii omului;
- descoperirea elementelor ce nu corespund anotimpului respectiv;
- identificarea poeziilor și cântecelor începute de educatoare și continuarea redării acestora.

Reguli de joc

- copiii aleg, pe rând, câte un cartonaș cu aspecte ale naturii sau din activitatea omului și îl așază în dreptul anotimpului la care se potrivește; trebuie să motiveze așezarea la locul respectiv;
- jetoanele care pot fi așezate în dreptul a două anotimpuri vor fi realizate în două exemplare;
- copiii ascultă poezia sau cântecul început de educatoare, îl recunosc, apoi continuă ei să-l redea corect și expresiv.

Elemente de joc

- surpriză, mișcare, aplauze.

Material didactic

- patru imagini reprezentând, mai ales prin culoare, anotimpurile;
- jetoane cu elemente din natură și din activitatea omului (de exemplu: ploaie, ninsoare, păsări călătoare, copac înfrunzit/înflorit/desfrunzit, săniuță, tractor care ară etc.);
- fișe de activitate individuală.

Desfășurarea jocului

Copiii sunt așezați în careu la mese, în față având cele patru tablouri. Pe masă au jetoane reprezentând fenomene ale naturii sau alte caracteristici ale anotimpurilor. După stabilirea ordinii fiecărui anotimp, copiii vor veni, pe rând, la masa cu jetoane, vor alege unul și-l vor așeza la anotimpul potrivit, motivând așezarea (de exemplu: „Am așezat imaginea cu ghiocelul la anotimpul *primăvara* pentru că este o floare de primăvară"). Jetoanele care se potrivesc la două anotimpuri vor fi făcute în dublu exemplar, pentru a putea fi așezate corespunzător.

În a doua secvență a activității, educatoarea va verifica memoria copiilor, solicitându-le să continue reproducerea unor poezii. Educatoarea recită două–trei versuri dintr-o poezie pe care copiii o recunosc, apoi ei continuă recitarea cât mai expresiv. Se recită poezii legate de anotimpuri. Pentru diversificare și pentru crearea bunei dispoziții, se pot alterna fragmente de poezii cu fragmente de cântece despre natură. Copiii trebuie să recunoască cântecele sau poeziile și să continue reproducerea lor.

În finalul acestei activități, copiii vor primi o fișă individuală pe care sunt reprezentate cele patru anotimpuri, pe fiecare dintre ele strecurându-se câte o greșeală pe care copiii trebuie să o descopere și să o încercuiască.

De asemenea, se poate realiza un joc de mișcare în care copiii trebuie să redea prin gesturi adecvate și prin onomatopee fenomene ale naturii specifice unui anotimp indicat de educatoare (de exemplu: „Bate vântul", „Plouă cu găleata" etc.).

B. GRUPEAZĂ, COMPARĂ!

Scop

- consolidarea deprinderilor de a efectua operații cu grupele de obiecte (sortare, grupare, comparare, aprecierea cantității); determinarea diferențelor de o unitate în relația dintre două grupe comparate;
- dezvoltarea deprinderii de a utiliza materialul primit în rezolvarea unor sarcini variate;
- exersarea deprinderii de a delimita cuvintele din propoziții, stabilind numărul acestora, și de a sesiza importanța cuvintelor de legătură;

- dezvoltarea creativității, prin efectuarea cu ajutorul bețișoarelor a unor teme inspirate din natură sau imaginate.

Obiective operaționale

- să sorteze și să grupeze bețișoare după lungime;
- să compare cele două grupe de obiecte atât global, cât și prin punere în corespondență, determinând diferența de o unitate;
- să stabilească numărul de cuvinte dintr-o propoziție dată;
- să reprezinte, prin bețișoare, numărul de cuvinte;
- să creeze cu ajutorul bețișoarelor diferite obiecte din natură;
- să facă aprecieri în legătură cu obiectele realizate din bețișoare de către ceilalți copii.

Sarcini didactice

- sortarea și gruparea obiectelor după un criteriu dat;
- compararea celor două mulțimi de obiecte prin punere în corespondență;
- reprezentarea, prin bețișoare, a numărului de cuvinte dintr-o propoziție;
- crearea unor tablouri prin lipirea bețișoarelor într-o formă imaginată de ei.

Reguli de joc

- fiecare copil va utiliza materialul primit în coșuleț, conform sarcinilor date de educatoare;
- pentru exercițiul de limbaj, educatoarea formulează o propoziție, copiii determină numărul de cuvinte din propoziție și folosesc bețișoare corespunzător numărului de cuvinte;
- pentru cuvintele lungi, copiii vor folosi bețișoare lungi, pentru cuvintele scurte, vor folosi bețișoare scurte.

Elemente de joc

- surpriză, aplauze, mișcare.

Material didactic

- coșuleț;
- bețișoare lungi și scurte;
- lipici;
- hârtie albă sau colorată;
- carioca.

Desfășurarea jocului

Copiii sortează bețișoarele, grupându-le după mărime.

Educatoarea le cere copiilor să spună în care grupă sunt mai multe bețișoare, comparându-le prin așezarea în corespondență. Copiii realizează echivalența dintre cele două mulțimi prin adăugarea sau luarea unui bețișor, după caz.

În a doua secvență a activității, copiii ascultă propozițiile citite de educatoare și stabilesc numărul de cuvinte din fiecare propoziție, apoi așază pe masă câte un bețișor pentru fiecare cuvânt; pentru cuvintele lungi, se pun

beţişoare lungi, pentru cuvintele scurte (cuvinte de legătură: *şi, cu, de, pe, la* etc.), se folosesc beţişoare scurte.

Propoziţiile citite de educatoare sunt prezentate în mod gradat, începând cu propoziţiile formate din două cuvinte, apoi din trei, până la patru-cinci cuvinte.

Pentru creşterea gradului de dificultate, educatoarea va citi o propoziţie, iar copiii vor aşeza beţişoarele pe masă corespunzător sarcinii primite; după ce toţi copiii au terminat de lucrat, se analizează propoziţia şi se corectează eventualele greşeli.

Copiii sunt stimulaţi să „citească" propoziţia arătând fiecare beţişor corespunzător cuvântului rostit.

În încheierea activităţii, copiii vor compune din beţişoare imaginea unor obiecte din natură şi le vor lipi pe o coală de hârtie: pom, casă, tren, robot, bloc etc. După caz, copiii pot folosi carioca pentru completarea unor detalii sau accesorii ale acestor obiecte.

C. AŞAZĂ LA LOCUL POTRIVIT!

Scop

- îmbogăţirea şi sistematizarea cunoştinţelor despre realitatea înconjurătoare;
- cunoaşterea însuşirilor comune ale obiectelor şi formarea pe această bază a noţiunilor;
- dezvoltarea capacităţii de a face generalizări şi abstractizări;
- dezvoltarea capacităţii de a utiliza logic cuvintele;
- dezvoltarea abilităţii de a reacţiona adecvat în situaţia creată.

Obiective operaţionale

- să denumească obiectele reprezentate în imaginea de pe jeton;
- să stabilească categoria din care fac parte aceste obiecte, pe baza criteriilor cunoscute;
- să aleagă şi alte imagini de obiecte (fiinţe şi lucruri) care fac parte din aceeaşi categorie, stabilită anterior;
- să asocieze logic unui cuvânt spus de educatoare, un alt cuvânt ales de copil;
- să formuleze propoziţii corecte cu cele două cuvinte asociate logic;
- să spună denumirea a cel puţin două lucruri sau fiinţe care se află sau trăiesc în principalele medii de viaţă: pământ, aer, apă.

Sarcini didactice

- gruparea imaginilor în funcţie de categoria din care fac parte;
- asocierea logică a unor cuvinte;
- denumirea unor fiinţe sau lucruri din cele trei medii de viaţă: pământ, aer, apă.

Reguli de joc

- copiii aleg dintre jetoanele primite pe cele corespunzătoare categoriei cerute, motivând acțiunea;
- copiii descoperă greșeala de pe fișa primită, eliminând-o (motivează acțiunea);
- cuvântului spus de educatoare (care poate fi substantiv, verb, adjectiv, adverb), copiii îi asociază un alt cuvânt potrivit, motivând asocierea;
- copiii răspund prompt la comanda educatoarei (pământ, aer sau apă), găsind denumiri de lucruri sau de ființe ce trăiesc sau se află în aceste medii.

Elemente de joc

- surpriză, mișcare, aplauze, ghicire.

Material didactic

- jetoane cu imagini reprezentând obiecte (ființe, lucruri, fenomene, din următoarele categorii: fructe, legume, flori, animale, jucării, obiecte de mobilă, îmbrăcăminte etc.);
- un panou pentru afișare;
- fișă de muncă independentă;
- creioane;
- minge.

Desfășurarea jocului

Fiecare copil primește trei–patru jetoane din diferite categorii (de exemplu: o pară, o rândunică, un trenuleț, o rochiță). Educatoarea așază pe panou un jeton. Copiii recunosc imaginea și o denumesc, stabilind și categoria din care face parte obiectul sau ființa reprezentată. La cererea educatoarei, toți copiii care au imagini cu obiecte din categoria stabilită vor ridica jetonul. Educatoarea pornește de la noțiuni cu care copiii operează permanent: legume, fructe, animale domestice etc., mergând spre noțiuni mai rar folosite și cu sferă mai largă de cuprindere: animale, plante, lucruri.

Variantă

Copiii lucrează pe fișe individuale. Ei trebuie să descopere și să elimine imaginea care nu face parte din categoria de obiecte dată.

În a doua secvență a activității va avea loc un exercițiu de educare a limbajului. Educatoarea pronunță un cuvânt (ce poate fi substantiv, verb, adjectiv, adverb), iar copiii îl asociază cu un altul, ales de ei, pe care îl consideră potrivit.

Exemplu

Cuvinte spuse de educatoare	Răspunsuri posibile ale copiilor	
ușă	*clanță*	(sau *casă, lemn, prag* etc.)
doarme	*copilul*	(*noapte, pat* etc.)
verde	*frunze*	(*minge, primăvară, iarbă* etc.)

Educatoarea le poate cere copiilor să motiveze asocierea făcută și să construiască propoziții cu aceste cuvinte.

În încheierea activității, copiii vor desfășura un joc distractiv denumit „Pământ, aer, apă".

La semnalul educatoarei, care stabilește un mediu de viață (de exemplu, pământ), li se cere copiilor să denumească un obiect sau o ființă care se găsește în acest mediu. Copilul care trebuie să răspundă va fi ales prin pasarea mingii de la educatoare la copil.

Exemplu

Educatoarea spune „aer" și-i aruncă mingea unui copil, care poate răspunde „avion", „vrăbiuță" etc.

D. CE ȘTIM DESPRE PROFESII?

Scop

- dezvoltarea capacității de a-și aminti și de a folosi cunoștințele despre meserii pentru a răspunde corect la sarcinile didactice primite;
- dezvoltarea capacității de a face abstractizări și generalizări;
- activizarea vocabularului copiilor (verbe reprezentând acțiuni specifice diverselor meserii);
- dezvoltarea deprinderii de a verbaliza acțiuni caracteristice unor meserii;
- dezvoltarea deprinderii de a interpreta expresiv cântece cunoscute, respectând tempoul dat.

Obiective operaționale

- să recunoască meseriile, prin ghicire, pe baza unei scurte descrieri;
- să asocieze imaginea meseriei cu imaginea uneltelor necesare în desfășurarea ei;
- să spună cuvinte ce exprimă acțiuni (verbe) pe care omul le îndeplinește în meseria respectivă;
- să formuleze propoziții despre meseriile reprezentate în imagini;

- să interpreteze corect un cântec adecvat temei, respectând linia melodică și versurile.

Sarcini didactice

- denumirea meseriilor, pe baza ghicitorilor, și așezarea pe panou a imaginii-simbol a meseriei;
- asocierea meseriei cu imagini ce reprezintă unelte necesare în aceste meserii;
- găsirea cât mai multor cuvinte ce arată acțiunile specifice unei meserii și numirea produselor rezultate din aceste meserii;
- interpretarea unor cântece despre meseriile amintite.

Reguli de joc

- copiii ascultă cu atenție ghicitoarea, apoi, la semnul educatoarei, copilul indicat denumește meseria despre care este vorba și așază pe panou imaginea-simbol;
- alt copil alege imaginile ce reprezintă uneltele necesare și le pune în dreptul imaginii corespunzătoare;
- enumeră cât mai multe acțiuni (verbe) ce se pot executa în meseria respectivă.

Elemente de joc

- ghicire, surpriză, mișcare.

Material didactic

- ghicitori;
- jetoane reprezentând diferite meserii și imagini cu uneltele corespunzătoare;
- un panou pentru afișarea jetoanelor.

Desfășurarea jocului

Jocul se poate desfășura în activitățile comune sau în activitățile alese de copii, în grupuri mici.

În prima secvență a jocului, educatoarea valorifică cunoștințele copiilor referitoare la diferite meserii. Pe baza elementelor din ghicitoare, copiii deduc numele meseriei, apoi așază pe panou imaginea-simbol. În dreptul acelei imagini, vor așeza imagini cu unelte corespunzătoare.

Variantă

Li se poate cere copiilor să numească un produs rezultat (de exemplu: casă, tort, prăjitură etc.), iar apoi să spună numele meseriei (de exemplu: constructor, cofetar etc.). Li se adresează întrebarea „Ce s-ar întâmpla dacă n-ar exista această meserie?"

În a doua secvență a jocului, se va realiza un exercițiu de limbaj, copiii fiind solicitați să spună cât mai multe cuvinte care denumesc acțiunile speci-

fice diferitelor meserii, răspunzând la întrebarea „Ce face frizerul, țăranul, grădinarul?"... „tunde", „rade", „ară", „seamănă" etc.

Variantă

Copiii alcătuiesc propoziții referitoare la meseriile indicate, pe baza imaginilor afișate pe panou. Vor mima acțiuni specifice unor activități.

În ultima secvență a jocului, copiii interpretează cântece despre meseriile amintite (de exemplu: *Zidarul* de C. Lungu, *Brutarii* de Sanda Ștefan, *Tâmplarul* — muzica de Paraschiva Țipordei, versuri de M. Teodorescu etc.).

E. CE ȘTIM DESPRE...?

Scop

- consolidarea cunoștințelor copiilor referitoare la animale (de exemplu: cocoș, vulpe, lup, capră etc.): aspectul fizic, modul de viață, hrana, adăpostul, foloase aduse omului;
- consolidarea deprinderii de reproducere fidelă, cursivă a unor fragmente din povestiri și povești în care apar personaje-animale;
- consolidarea deprinderii de exprimare liber-creativă a sentimentelor prin limbaj plastic.

Obiective operaționale

- să reconstituie imaginea animalelor, din decupaje, pe baza caracteristicilor fizice;
- să așeze în fața fiecărui animal reconstituit planșa reprezentând mediul natural de viață;
- să aleagă jetonul care reprezintă imaginea hranei potrivite fiecărui animal;
- să spună titlul poveștilor și povestirilor care au ca personaje animalele respective;
- să identifice trăsăturile morale atribuite acestor personaje-animale;
- să exemplifice aceste trăsături prin povestirea unor scurte fragmente din textul literar;
- să redea, prin limbaj plastic, o scenă sau un personaj dintr-o poveste sau povestire care i-a plăcut mai mult;
- să enumere foloasele aduse de aceste animale.

Sarcini didactice

- reconstituirea imaginilor reprezentând animale și așezarea jetoanelor (imaginilor) corespunzătoare mediului de viață și hranei specifice fiecărui animal;
- denumirea titlului poveștii sau povestirii în care apar respectivele animale ca personaje;

- relatarea unui fragment din poveștile respective din care să reiasă trăsăturile personajelor;
- desenarea sau pictarea unei scene dintr-o poveste sau povestire care i-a plăcut mai mult.

Reguli de joc

- copiii sunt așezați câte patru la fiecare măsuță;
- fiecare copil trebuie să reconstituie imaginea unui animal din decupajele primite;
- cel care termină primul va așeza silueta animalului în dreptul imaginii reprezentând hrana;
- un copil — indicat de către cel care termină primul reconstituirea imaginii — alege imaginea reprezentând mediul de viață;
- fiecare copil motivează acțiunea efectuată;
- la indicația educatoarei, copilul ales trebuie să spună titlul poveștii sau povestirii în care apare ca personaj animalul reconstituit;
- alți doi–trei copii vor enumera trăsături fizice și morale atribuite acestui personaj-animal în povestea sau povestirea respectivă;
- la indicația educatoarei, alți doi–trei copii povestesc o secvență din povestea sau povestirea în care apare ca personaj animalul respectiv;
- se vor grupa personajele-animale în două categorii, în funcție de trăsătura lor morală.

Elemente de joc

- surpriză, mișcare, recompensă.

Material didactic

- poveștile și povestirile însușite în activități anterioare;
- siluete de animale segmentate în trei–patru bucăți;
- imagini reprezentând mediul de viață al animalelor (o gospodărie, o pădure, un lac etc.);
- jetoane cu imaginea hranei specifice animalelor (iarbă, porumb, morcovi, pește);
- imagini cu produse de la aceste animale;
- hârtie pentru desen, acuarele, pensule, culori sau carioca.

Desfășurarea jocului

În prima secvență a activității, prin acțiunile de joc și prin rezolvarea unor sarcini didactice, se verifică și se consolidează cunoștințele referitoare la câteva animale (reconstituirea imaginii lor, așezarea imaginii mediului de viață și a jetoanelor reprezentând hrana în dreptul animalului corespunzător). Se adaugă jetoanele cu imaginea foloaselor aduse omului de către aceste animale. Copiii exersează limbajul, motivând acțiunile efectuate.

În a doua secvență a activității, copiii spun titlurile poveștilor și povestirilor în care apar ca personaje ursul, capra, găinușa, cocoșul ș.a. (de exem-

plu: *Ursul păcălit de vulpe*, *Capra cu trei iezi* de Ion Creangă, *Coliba iepurașului* de O. Căpiță etc.). Copiii trebuie să identifice trăsăturile morale atribuite acestor personaje și să le argumenteze, povestind fragmente reprezentative din textele literare.

Variantă

Copiii grupează aceste personaje în două categorii, în funcție de trăsături morale, calități sau defecte.

În încheierea activității, copiii vor desena sau vor picta o scenă sau un personaj dintr-o poveste/povestire care le-a plăcut cel mai mult.

Pentru acest joc se pot alege alte conținuturi, cu condiția să fie adecvate scopului și obiectivelor propuse. Este necesar să se creeze noi situații de învățare, să se realizeze transfer de cunoștințe și să fie activizați toți copiii.

Ca material didactic, poate fi folosită o machetă, de exemplu, „Gospodăria țărănească", realizată parțial de către copii în alte activități și pe care acum o pot completa fixând siluetele următoarelor animale: câine, capră, cocoș, găină.

F. CE FACE?

Scop

- dezvoltarea capacității de a recunoaște semnele exterioare ale diferitelor emoții, denumirea și exersarea acestora;
- dezvoltarea creativității verbale;
- activizarea vocabularului copiilor;
- dezvoltarea deprinderilor artistico-plastice și realizarea unei compoziții originale.

Obiective operaționale

- să identifice stări sufletești și acțiuni sugerate de mimică sau de poziția corpului;
- să interpreteze stările sufletești sau acțiunile simbolizate de imaginile prezentate;
- să creeze un tablou compozițional pornind de la imaginea unui obiect.

Sarcini didactice

- recunoașterea stărilor sufletești de pe chipurile desenate sau a acțiunilor sugerate prin poziția corpului unor siluete;
- crearea unor scurte povestiri care să motiveze stările sufletești sau acțiunile făcute;
- completarea unui tablou, în care să integreze corespunzător un element dat de educatoare.

Reguli de joc

- copiii privesc cu atenție chipurile desenate sau poziția siluetelor prezentate, deducând stările sufletești sau acțiunile acestor personaje; copiii creează o motivație pentru acestea;
- pe foaia de desen primită, copiii descoperă unu–două elemente desenate (aplicate); copiii continuă desenul, integrând organic aceste elemente.

Elemente de joc

- surpriză, mișcare, ghicire, aplauze.

Material didactic

- chipuri de copii ce sugerează diferite emoții (râs, plâns, mirare, teamă etc.);
- siluete de copii sugerând acțiuni (mers pe role, alergare, joc cu mingea etc.);
- coli de desen pe care apar unu–două elemente desenate (lipite) de educatoare (un ghiveci cu flori, un cățel, un copac, mașinuță, varză etc.);
- carioca;
- un panou pentru afișaj.

Desfășurarea jocului

Copiii sunt așezați la mese, iar în fața lor este pus un panou pe care se afișează, pe rând, chipuri de copii a căror mimică sugerează diferite stări sufletești. Copiii denumesc starea sufletească, apoi o mimează cu toții.

Educatoarea îi stimulează pe copii să descopere ce ar putea determina apariția acestei stări.

Exemplu

Educatoarea le arată copiilor o imagine în care un copil râde. Le adresează următoarele întrebări: „Ce face copilul din imagine?", „Ce credeți că a determinat această stare sufletească?"

Răspunsuri posibile: „Copilul râde.", „E bucuros pentru că a primit jucăria pe care și-o dorea de mult: un trenuleț cu multe vagoane, păpușă, cățel ș.a."

Prin întrebări sau sugestii, educatoarea va căuta să stimuleze imaginația copiilor, pentru a crea noi povestiri, cât mai bogate în conținut.

Variantă

Sunt prezentate apoi siluete de copii care sugerează diferite acțiuni. Copiii deduc din poziția corpului ce acțiune se desfășoară (de exemplu: copilul se joacă cu mingea; copilul aleargă; copilul face gimnastică; copilul se plimbă cu bicicleta).

Pentru dezvoltarea imaginației copiilor, educatoarea poate interveni cu întrebări care să orienteze copiii spre răspunsuri mai complexe (de exemplu: „Unde se poate juca copilul cu mingea/cu trenulețul/cu păpușile?"; „Ce jocuri se pot realiza cu mingea?").

Astfel, pornind de la o mișcare schițată, i se cere copilului să-și imagineze mai multe situații sau acțiuni posibile.

În încheierea activității, copiii primesc câte o foaie de desen, pe care apare un singur element: o varză, un copac, un câine, o mașinuță etc. Copiii vor alcătui, din imaginație, o compoziție în care să integreze și elementul existent.

G. MIJLOACE DE TRANSPORT

Scop

- consolidarea cunoștințelor referitoare la mijloacele de transport (aspect exterior, mediul pe unde circulă, persoana care le conduce, locul unde sunt garate, utilitate);
- dezvoltarea deprinderii de a face descoperiri punând întrebări;
- stimularea creativității în gândire și în exprimarea orală;
- dezvoltarea deprinderii de a îmbina elemente într-un ansamblu, folosind tehnica lipirii.

Obiective operaționale

- să denumească, pe baza unor întrebări adresate echipei adverse, numele mijlocului de transport ascuns de grupa concurentă;
- să spună care sunt principalele caracteristici ale mijloacelor de transport (mediul pe unde circulă, aspect, combustibil utilizat, cine-l conduce etc.);
- să creeze un sfârșit povestirii începute de educatoare;
- să reconstituie din bucăți imaginea unor mijloace de transport cunoscute;
- să grupeze mijloacele de transport în funcție de mediul în care circulă.

Sarcini didactice

- descoperirea denumirii unui mijloc de transport ascuns de grupa concurentă, pe baza întrebărilor adresate;
- crearea unui sfârșit logic povestirii începute de educatoare;
- îmbinarea elementelor unui ansamblu, pentru a realiza imaginea unui mijloc de transport.

Reguli de joc

- copiii sunt împărțiți în două echipe așezate față în față;
- o grupă alege și ascunde imaginea unui mijloc de transport, iar cealaltă echipă pune întrebări până descoperă despre ce mijloc de transport este vorba;
- pentru fiecare descoperire corectă, echipa primește o bulină albă;
- câștigă echipa cu cele mai multe buline;

- copiii continuă povestirea începută de educatoare, creând tot mai multe variante; cea mai reușită variantă este reluată în final și copilul este recompensat;
- în conceperea sfârșitului povestirii, copiii pot folosi câteva elemente ajutătoare, puse la îndemâna lor de către educatoare (de exemplu, siluete simbolice).

Elemente de joc

- ghicire, surpriză, recompensă.

Material didactic

- imagini cu mijloace de transport;
- siluete reprezentând: un băiat, o fetiță, o salvare, o mașină a pompierilor, un autocar;
- elemente decupate din hârtie glasată, care, prin alăturare, reconstituie imaginile unor mijloace de transport;
- buline albe;
- panou pentru afișaj.

Desfășurarea jocului

În prima secvență a jocului, copiii sunt grupați în două echipe așezate față în față. Într-un plic mare sunt puse imagini cu mijloace de transport. Pe rând, fiecare echipă își alege o imagine, pe care nu o arată celeilalte echipe. A doua echipă îi va adresa echipei adverse întrebări, pe baza cărora va descoperi mijlocul de transport despre care este vorba. Întrebările se vor referi la aspectul exterior, mediul în care circulă, unde este garat, cine îl conduce, la ce folosește. Când mijlocul de transport este descoperit, echipa primește o bulină albă drept recompensă. Este rândul celeilalte echipe să aleagă și să ascundă o imagine care trebuie ghicită.

În a doua secvență a jocului, educatoarea va compune începutul unei povestiri, pe baza unei imagini în care un avion este gata să se prăbușească. Alături de această imagine, educatoarea așază alte câteva imagini simbolice: un băiat, o fetiță, o salvare, o mașină de pompieri, un autocar. Copiii trebuie să continue povestea ajutându-se de aceste elemente. Se pot da câteva variante, cea mai interesantă fiind reluată în final, iar copilul este recompensat.

În încheierea activității, copiii primesc imagini cu mijloace de transport tăiate în bucățele. Ei trebuie să reconstituie imaginea, apoi imaginea întregită poate fi așezată pe un panou ce reprezintă cele trei medii în care circulă respectivul mijloc de transport.

H. CUM ESTE, CUM NU ESTE?

Scop

- consolidarea cunoștințelor referitoare la atributele pieselor geometrice;
- îmbogățirea și activizarea vocabularului (cuvinte cu sens opus — antonime);

- dezvoltarea capacității de a face deducții simple în situații practice diferite.

Obiective operaționale

- să enumere atributele piesei geometrice alese, pe baza cunoștințelor însușite;
- să identifice o piesă geometrică utilizând negația logică;
- să găsească antonimele unor cuvinte date (spuse);
- să formuleze propoziții cu cuvintele și antonimele respective;
- să rezolve sarcina din fișa independentă.

Sarcini didactice

- descrierea pieselor geometrice cu ajutorul atributelor și a negației logice;
- găsirea unor antonime pentru cuvintele date de educatoare și utilizarea lor corectă în propoziții;
- reprezentarea grafică a sarcinii din fișa independentă.

Reguli de joc

- copiii vor fi împărțiți în trei grupe;
- copiii privesc piesele așezate pe masă, aleg una dintre piese și o descriu, răspunzând întrebărilor: „Cum este această piesă?", „Cum nu este această piesă?";
- copiii răspund pe rând și se apreciază răspunsul complet și corect;
- coechipierii pot completa răspunsurile;
- cuvântului spus de educatoare sau de un copil, ceilalți îi găsesc antonimul;
- fiecare echipă alcătuiește cel puțin trei propoziții.

Elemente de joc

- mișcare, surpriză, așteptare, recompensă.

Material didactic

- trusa *Logi* (ale cărei piese sunt distribuite pe cele trei mese unde se află echipele de joc);
- panou cu buzunare;
- panou pentru expunerea rezultatelor;
- fișe de activitate individuală.

Desfășurarea jocului

Jocul se poate desfășura individual sau pe grupuri mici, în cadrul activităților comune sau alese.

În prima secvență a jocului, educatoarea pune în valoare cunoștințele copiilor referitoare la piesele trusei *Logi*, urmărind determinarea de către aceștia a atributelor pieselor cu ajutorul negației. Copilul va spune mai întâi cum este piesa, apoi va preciza cum nu este piesa. Copiii vor fi lăsați să pornească de la orice atribut al piesei (formă, mărime, culoare, grosime) și apoi să le nege pe toate acelea pe care piesa nu le are.

Variantă

Se poate utiliza și exercițiul de deducere a atributelor în absența piesei. Copilul enunță atributele pe care nu le are piesa, iar copiii din celelalte echipe deduc despre ce piesă este vorba.

În a doua secvență se realizează un exercițiu de limbaj, copiii fiind antrenați în folosirea cuvintelor antonime.

Exemplu

vesel–trist	bun–rău	atent–neatent
curat–murdar	închis–deschis	moale–tare
scurt–lung	repede–încet	noapte–zi
întuneric–lumină	ascultător–neascultător	greu–ușor
lat–îngust	aspru–neted	harnic–leneș

Li se poate cere copiilor să formuleze propoziții cu cuvântul dat, să găsească antonimul, să construiască cu el propoziții. Copilul poate formula raționamente logice: „Dacă nu este caldă, este rece", „Dacă nu este gros, este subțire" etc.

Variantă

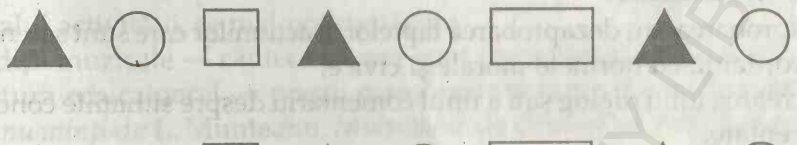
Se pot utiliza versurile:

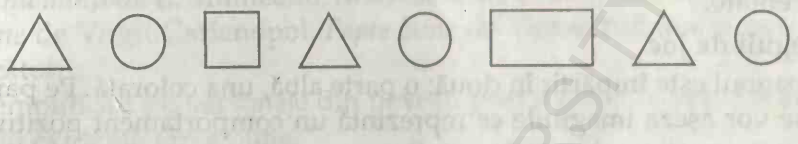
Muntele din zare
De nu-i *mic*, e ..... (*mare*)
Iar zăpada dalbă
De nu-i *neagră*-i ..... (*albă*)
Norul ce s-a dus
De nu-i *jos*, e ..... (*sus*)
Ursul greu la pas
De nu-i *slab*, e ..... (*gras*)
Iară maștera
De nu-i *bună*-i ..... (*rea*)
Plopul de lângă gard
De nu-i *scund*, e ..... (*înalt*)
Mierea care curge
Nu-i *amară*-i ..... (*dulce*)
Gheața ce se trece
De nu-i *caldă*-i ..... (*rece*)
Omul înțelept
De nu-i *strâmb*, e ..... (*drept*)

Pentru sugerarea unor antonime, pot fi desenate niște imagini care reprezintă: munte mic–mare, nor jos–sus, urs slab–gras etc.; pentru utilizarea materialului, copilul se deplasează, alege și completează versul.

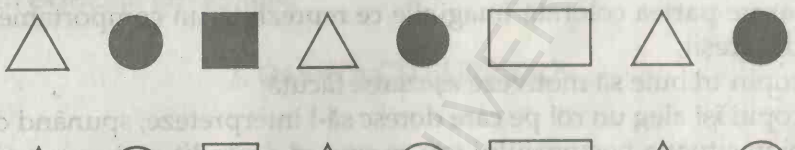
În încheierea activității, se pot folosi fișe individuale, care cuprind o succesiune de forme geometrice, unele dintre ele fiind colorate. Copiii au sarcina de a colora succesiunea de forme geometrice din partea de jos a foii (identică cu cea de sus) în ordine inversă celei date de educatoare.

1.



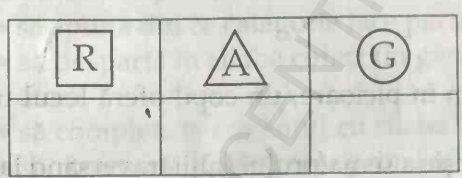


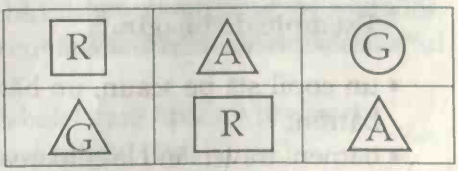
2.



Desenează în spațiul de jos (sub fiecare imagine) alte forme geometrice decât cele de sus și colorează-le cu alte culori decât sunt colorate cele de sus.

Model de rezolvare:





I. FAPTE BUNE, FAPTE RELE

Scop

- dezvoltarea capacității de a aprecia situațiile concrete din punct de vedere moral și civic;
- dezvoltarea imaginației creatoare în susținerea unei vorbiri monologate sau dialogate;
- dezvoltarea deprinderii de a interpreta cât mai expresiv un cântec cunoscut.

UNIVERSITY LIBRARY

Obiective operaționale

- să grupeze imaginile reprezentând acțiuni, în funcție de un criteriu dat (fapte bune–fapte rele);
- să motiveze gruparea acestora;
- să creeze un dialog cu un alt copil, pornind de la o imagine concretă;
- să aprecieze faptele bune ale personajelor din poveste/povestire, ale colegilor sau prietenilor.

Sarcini didactice

- aprobarea sau dezaprobarea faptelor și acțiunilor care sunt sau nu în concordanță cu normele morale și civice;
- crearea unui dialog sau a unui comentariu despre situațiile concrete prezentate.

Reguli de joc

- panoul este împărțit în două: o parte albă, una colorată. Pe partea albă se vor așeza imaginile ce reprezintă un comportament pozitiv, corect, iar pe partea colorată imaginile ce reprezintă un comportament negativ, greșit;
- copiii trebuie să motiveze așezarea făcută;
- copiii își aleg un rol pe care doresc să-l interpreteze, spunând ce ar face ei în situația personajului sau ce cred că a gândit acel personaj.

Elemente de joc

- mișcare, surpriză, aplauze.

Material didactic

- imagini reprezentând comportamente corecte sau greșite;
- un panou de afișaj împărțit în două: o parte albă și o parte colorată.

Exemple de imagini

- un copil stă pe scaun, un bătrân în picioare/un copil oferă locul unui bătrân;
- oameni traversând la culoarea roșie a semaforului/alții traversând la culoarea verde a semaforului;
- tineri aruncând ambalaje pe stradă/alții care pun hârtiile la coș;
- un copil se joacă cu jucării/altul se joacă cu focul;
- copii care rup crengile copacilor/alții plantează arbori.

Desfășurarea jocului

În prima secvență, educatoarea verifică dacă toți copiii și-au însușit normele de comportare civilizată în societate și câteva reguli simple de circulație. Copiii își aleg o imagine pe care trebuie să o așeze pe un panou în partea albă, dacă reprezintă o faptă bună, sau în partea colorată, dacă reprezintă o faptă negativă. Trebuie să motiveze alegerea făcută.

În a doua secvență a jocului, copiii sunt puși în situația de a fi ei personajele din imagini, creând un monolog sau un dialog între personaje, din care să reiasă ce pot gândi și spune acestea. Se exersează astfel limbajul copiilor, activizând vocabularul și vorbirea expresivă.

În finalul activității, copiii își reamintesc culorile și semnificațiile semaforului și interpretează un cântec adecvat temei.

Variante

În finalul activității, se mai pot desfășura:

a) audiții muzicale — cântece în care sunt prezentate fapte bune;

b) lectura educatoarei — poezii care prezintă fapte bune (de exemplu: *Să nu minți* de L. Munteanu, *Mulțumesc* de Gheorghe Zarafu, *Obiceiuri bune* de Virgil Carianopol, *Fapte bune* de Victor Tulbure; proverbe și zicători);

c) exemplificări de personaje din povești prin a căror acțiune sunt scoase în evidență fapte bune.

J. CASETA CU SURPRIZE

Scop

- fixarea noțiunilor generale despre însușirile specifice unor obiecte;
- dezvoltarea capacităților de analiză, de sinteză și de generalizare;
- consolidarea deprinderii de a despărți cuvintele în silabe;
- dezvoltarea acuității auditive;
- dezvoltarea deprinderilor motrice.

Obiective operaționale

- să spună din ce categorie face parte obiectul reprezentat pe jetonul ales;
- să despartă în silabe corect (în gând) cuvântul care denumește obiectul ales;
- să completeze cuvântul cu silaba (silabele) care lipsește (lipsesc);
- să rostească cu voce tare prima silabă a cuvântului;
- să spună și alte cuvinte care încep cu aceeași silabă;
- să ghicească denumirea unui obiect după zgomotul făcut de acesta.

Sarcini didactice

- alegerea unui jeton reprezentând un obiect și descrierea acestuia, stabilind categoria din care face parte;
- identificarea silabei cu care începe cuvântul care denumește obiectul reprezentat pe jeton;
- ghicirea cuvântului prin completarea silabelor nerostite din cuvânt;
- găsirea cât mai multor cuvinte care încep cu aceeași silabă ca a cuvântului ghicit;
- ghicirea denumirii unui obiect după zgomotul pe care acesta îl face.

Reguli de joc

- copiii sunt chemați, pe rând, la masă, unde se află cutia numită „Caseta cu surprize", de unde aleg un jeton pe care-l văd numai ei;
- copilul numit de educatoare descrie obiectul, rostește doar prima silabă, ceilalți copii trebuind să ghicească obiectul descris. Apoi, copiii închid ochii, iar educatoarea scoate un obiect din „Caseta cu surprize". Copiii trebuie să ghicească obiectul după zgomotul produs.

Elemente de joc

- ghicire, surpriză, mișcare.

Material didactic

- cutie în care se pun diverse obiecte, numită „Caseta cu surprize";
- jetoane pe care sunt desenate lucruri și ființe din diverse categorii: animale, fructe, legume, mobilă, îmbrăcăminte, unelte etc.;
- obiecte ce produc diferite zgomote: chei, clopoțel, sticlă, pahar, hârtie, tablă;
- fișe de muncă independentă etc.

Desfășurarea jocului

Copiii sunt așezați în semicerc în fața „Casetei cu surprize". Educatoarea cheamă, pe rând, câte un copil pentru a alege un jeton din „Caseta cu surprize". Cel care e desemnat de educatoare alege un jeton și, fără să-l arate celorlalți, descrie ceea ce vede în imagine, stabilește categoria din care face parte obiectul reprezentat și rostește prima silabă a cuvântului care denumește obiectul. Ceilalți copii trebuie să ghicească cuvântul, completându-l cu restul silabelor (de exemplu: pe jeton este reprezentată o mașină. Copilul o descrie ca mijloc de transport cu patru roți, motor, volan și denumirea începe cu silaba *ma-*). După ghicirea cuvântului, copiii sunt antrenați să spună și alte cuvinte care încep cu aceeași silabă (de exemplu: *ma-să, ma-ca-ra, ma-ză-re, ma-re, ma-ga-zin*).

În ultima secvență a jocului, copiii trebuie să închidă ochii, educatoarea produce un zgomot, de exemplu: rupe o hârtie sau mototolește o hârtie, sună un clopoțel sau niște chei, lovește o sticlă etc. Copiii ghicesc obiectul care a produs zgomotul respectiv.

Variantă

Copiii ascultă zgomote înregistrate pe casetă audio; trebuie să ghicească obiectele care fac acele zgomote. Apoi trebuie să formuleze o propoziție în care spun ceva despre acele obiecte. Trebuie să despartă în silabe al doilea sau ultimul cuvânt.

În încheierea activității, li se distribuie copiilor fișe pe care sunt desenate obiectele care au fost folosite, ei trebuind să le coloreze. După terminarea acestei acțiuni, copiii fac un exercițiu de mișcare și reproduc onomatopee (de exemplu: mimează zborul păsărilor și reproduc ciripitul lor).

K. FERIȚI-VĂ DE MĂGĂRUȘ!

Scop

- verificarea cunoștințelor copiilor despre orașul și țara în care trăiesc;
- dezvoltarea capacității de a face deducții simple în situații practice diferite;
- dezvoltarea capacității de rezolvare a unor situații-problemă în limitele particularităților de vârstă;
- dezvoltarea capacității de a percepe frumosul din realitatea înconjurătoare, identificând culori și forme.

Obiective operaționale

- să denumească corect localitatea și țara în care locuiesc, pe baza cunoștințelor însușite anterior;
- să denumească câteva obiective social-economice și culturale din București;
- să spună care sunt principalele forme de relief din țara noastră;
- să enumere unele dintre bogățiile și frumusețile țării;
- să efectueze operații de adunare și scădere cu o unitate;
- să redea plastic un peisaj, folosind culori reci și calde.

Sarcini didactice

- formularea corectă și promptă a răspunsurilor la întrebările educatoarei;
- rezolvarea unei probleme ilustrate;
- compunerea unei probleme, folosind operațiile de adunare și de scădere cu o unitate;
- redarea plastică, expresivă, a unui tablou de natură.

Reguli de joc

Grupa de copii este împărțită în două echipe. Educatoarea adresează, pe rând, fiecărei echipe câte o întrebare. Pentru fiecare răspuns corect, echipa primește o bulină albă. Dacă un copil nu poate da răspunsul corect, poate fi ajutat de un coechipier pentru a nu pierde bulina, dar el merge la măgăruș, de la care primește o pedeapsă hazlie. Copiii formulează răspunsul la problema ilustrată așezând pe panou cifrele și semnele specifice problemei de adunare sau scădere.

Elemente de joc

- întrecere, surpriză, mișcare, recompensă.

Material didactic

- silueta unui măgăruș cu un buzunar atașat, în care sunt așezate biletele cu pedepse hazlii;
- imagini cu frumuseți și bogății ale patriei noastre (pădure, ape, floarea-soarelui, livezi, grâu, porumb, marea etc.);
- buline albe pentru recompense;
- siluete de animale;

- vaporașe din hârtie;
- coli de desen;
- acuarele, pensule.

Desfășurarea jocului

Grupa va fi împărțită în două echipe ce vor primi un nume simbolic.

Educatoarea citește câte o întrebare fiecărei echipe, vizând cunoștințele însușite anterior despre orașul și țara natală. Pentru fiecare răspuns corect, echipa primește o bulină. Copilului care nu a răspuns corect, măgărușul îi dă o „pedeapsă hazlie", de exemplu: să sară într-un picior, să meargă ca ursul, să numere crescător sau descrescător, să se rostogolească, să iasă din sala de activități etc.

Variantă

Educatoarea pune o întrebare și dă trei răspunsuri posibile. Copiii trebuie să aleagă răspunsul corect. De exemplu: „Care este forma de relief cea mai înaltă?" Răspunsuri: 1) munții; 2) dealurile; 3) câmpiile; sau: „Unde găsim animale din întreaga lume?" Răspunsuri: 1) pe lângă casa omului; 2) la Grădina Zoologică; 3) în pădure.

În a doua secvență a activității, copiii vor rezolva adunări și scăderi cu o unitate, în cadrul unor probleme ilustrate. Imaginile cu elementele problemei sunt realizate de copii în prima parte a jocului. Pe un anumit cadru, copiii atașează elemente ce vor constitui datele problemei. De exemplu, în prima parte a jocului, copiii trebuie să răspundă la întrebarea „Ce animale trăiesc în pădurile din țara noastră?" Ei răspund așezând pe panoul ce reprezintă o pădure siluete cu următoarele animale: vulpe, iepure, lup, urs, căprioară, cerb, veveriță. Acest cadru și cele șapte animale constituie baza unei probleme ilustrate, de exemplu: „Într-o pădure au apărut șapte animale. Un vânător a împușcat una. Câte au mai rămas?" Copiii așază cifrele și semnele corespunzătoare problemei: 7 – 1 = 6. Echipa care totalizează un număr mai mare de buline câștigă întrecerea.

În încheierea activității copiii vor picta un peisaj cu care se va alcătui, în final, o expoziție. Cele mai frumoase picturi vor fi recompensate cu câte o „medalie".

Notă. Jocul se poate desfășura și pe baza conținuturilor de la tema *Natura* sau *Omul*.

L. GRUPEAZĂ OBIECTELE!

Scop

- sistematizarea cunoștințelor referitoare la realitatea înconjurătoare;
- dezvoltarea capacității de a face generalizări și abstractizări;
- dezvoltarea capacității de a formula propoziții dezvoltate pornind de la un cuvânt dat de educatoare și respectând regulile gramaticale;

- stimularea creativității copiilor în exprimarea orală;
- dezvoltarea deprinderii de a descrie cât mai expresiv imaginea unor obiecte;
- stimularea creativității copiilor prin realizarea unor modelaje și prin lipirea obiectelor de îmbrăcăminte pe siluete de copii.

Obiective operaționale

- să grupeze obiecte după criteriul utilității;
- să descopere greșelile intenționate în gruparea obiectelor;
- să formuleze propoziții cu cuvintele date;
- să realizeze din plastilină obiecte conform cerințelor formulate de educatoare;
- să aleagă obiecte de îmbrăcăminte corespunzătoare cerințelor formulate de educatoare (sex și anotimp);
- să lipească obiecte de îmbrăcăminte pe siluetele de copii.

Sarcini didactice

- gruparea obiectelor după criteriul utilității;
- descoperirea eventualelor greșeli în așezarea lor la categoria din care fac parte;
- formularea de propoziții corecte cu un cuvânt dat;
- modelarea din plastilină a unui obiect ce aparține unei categorii de obiecte stabilite de educatoare;
- alegerea obiectelor de îmbrăcăminte corespunzătoare sarcinii date și lipirea acestora pe siluetele de copii.

Reguli de joc

- copiii observă imaginile de pe masă, denumesc obiectele din imagine și le așază la categoria din care fac parte;
- descoperă eventualele greșeli făcute în așezarea imaginilor;
- corectează și motivează acțiunile efectuate;
- copiii formulează propoziții referitoare la o imagine aleasă de educatoare; propoziția poate fi completată cu mai multe cuvinte;
- pentru răspunsurile date, copiii sunt recompensați cu buline roșii și albastre; grupele au un număr egal de copii sau sunt grupe combinate, în funcție de vârstă, copii mai mari sau mai mici; copiii care au primit buline roșii (copiii mai mici) vor lucra modelaj, cei cu buline albastre (copiii mai mari) vor desfășura activitate practică.

Elemente de joc

- mișcare, surpriză, recompensă.

Material didactic

- jetoane cu imagini de obiecte din trei–cinci categorii de obiecte (îmbrăcăminte, încălțăminte, mobilă, jucării, veselă etc.);
- panou pentru afișarea lor;

- siluete din carton reprezentând băieți și fete, obiecte de îmbrăcăminte din hârtie glasată, diferită pentru băieți și fetițe și specifice unor anotimpuri alese de educatoare;
- lipici;
- buline roșii și albastre;
- plastilină;
- planșete;
- casetă.

Desfășurarea jocului

Jocul se poate desfășura individual sau pe grupe mici în activități comune.

În prima secvență a jocului se valorifică cunoștințele copiilor despre realitatea înconjurătoare și se verifică gradul de stăpânire a unor noțiuni. Copilul care vine la panou alege un jeton, apoi îl așază la categoria de obiecte din care face parte. Educatoarea îl poate ajuta cu întrebări de tipul „Ce facem cu obiectul reprezentat pe jeton?", „La ce îl folosim?" (de exemplu: „Cu mingea ne jucăm, deci este o jucărie").

Variantă

Educatoarea le spune copiilor să închidă ochii; în acest timp, va schimba locul unor imagini, așezându-le la altă categorie. Copiii deschid ochii, trebuie să descopere greșeala și să corecteze, motivând acțiunea.

În a doua secvență a jocului, se realizează un exercițiu de limbaj. Educatoarea le cere copiilor să formuleze propoziții folosind cuvintele sugerate de imaginile de pe panou. Pentru fiecare răspuns corect, primesc câte o bulină roșie sau albastră, după un criteriu stabilit de educatoare (de exemplu: vârsta copiilor sau abilitățile lor). Până la finalul jocului, fiecare copil trebuie să fie recompensat cu o bulină.

În încheierea activității copiii cu buline roșii se vor așeza la mesele de modelaj și vor realiza o cană și o farfurie sau orice alt obiect de veselă. Copiii cu buline albastre vor fi dirijați spre mesele unde este pregătit materialul pentru activitatea practică: pe siluete de băieți și fetițe din carton copiii trebuie să lipească obiecte de îmbrăcăminte corespunzătoare.

M. ADEVĂRAT SAU FALS?

Scop

- dezvoltarea capacității de a face distincția între datele reale și datele imaginare, între cele corecte și cele incorecte din anumite contexte;
- consolidarea cunoștințelor despre animale;
- consolidarea cunoștințelor despre unele povești/povestiri cu personaje-animale;

- dezvoltarea deprinderii de exprimare orală corectă, în structuri gramaticale dezvoltate;
- dezvoltarea atenției voluntare și a gândirii logice;
- dezvoltarea capacității creative a copiilor;
- dezvoltarea deprinderii de a desena aspecte ale realității înconjurătoare sau imaginare;
- dezvoltarea deprinderii de a interpreta cântece adecvate temei;
- dezvoltarea deprinderii de a imita mișcări ale anumitor animale.

Obiective operaționale

- să descopere greșelile incluse voit în propozițiile sau în povestirea educatoarei;
- să reformuleze corect enunțul dat de educatoare;
- să recunoască faptele reale și faptele imaginare din fragmentele de poveste/povestire prezentate;
- să-și imagineze o altă întâmplare cu personaje-animale;
- să deseneze aspecte ale realității înconjurătoare sau imaginare;
- să interpreteze un cântec despre animale, respectând linia melodică.

Sarcini didactice

- descoperirea greșelilor din propozițiile despre animale (păsări) și reformularea corectă a acestora;
- analizarea unui fragment de poveste pentru a descoperi aspectele reale și cele imaginare din conținut;
- interpretarea unui cântec despre animale;
- imitarea mișcărilor unor animale.

Reguli de joc

- copiii vor asculta propoziția spusă de educatoare;
- la solicitarea educatoarei, copiii trebuie să spună dacă este adevărată sau falsă ideea exprimată în propoziție;
- copiii trebuie să descopere greșeala introdusă intenționat în fragmentul povestit de educatoare;
- la solicitarea educatoarei, copiii trebuie să aprecieze ca reale sau imaginare acțiunile personajelor-animale;

Elemente de joc

- surpriză, mișcare.

Material didactic

- jetoane cu imagini ale unor animale;
- imagini ale mediului de viață (pădure, ogradă etc.);
- imagini din poveștile/povestirile: *Sticletele* de Mihail Sadoveanu, *Punguța cu doi bani*, *Capra cu trei iezi* de Ion Creangă;
- un fluier;
- fișe de activitate individuală.

Desfășurarea jocului

În prima secvență a activității, educatoarea spune o propoziție referitoare la animale, iar copiii apreciază ca adevărată sau falsă ideea exprimată. Copiii sunt atenționați că vor asculta câteva propoziții, iar în unele dintre ele se vor strecura greșeli. Ei trebuie să descopere și apoi să corecteze greșelile.

Întrebările vor verifica cunoștințele copiilor despre animale: aspect fizic, hrană, adăpost, foloase etc.

Se pregătește un set de întrebări pe tema aleasă, unele adevărate, altele intenționat greșite. Exemple: „Vaca este un animal sălbatic", „Vulpea are coada stufoasă", „Ursul are blana roșcată" etc.

În joc se pot folosi mai multe seturi de întrebări ce vizează fiecare câte un aspect: adăpost, hrană, foloase etc.

Pentru dinamismul jocului, se pot folosi mai multe moduri de lucru.

Exemplu

a. Gruparea animalelor domestice în dreptul imaginii unei case, iar în dreptul imaginii unei păduri, animalele sălbatice.
b. Pe un panou sau pe fișe individuale se așază/desenează animale și hrana lor specifică. Copiii unesc imaginea animalului cu hrana specifică.

În a doua secvență a activității, se vor prezenta două fragmente din poveștile/povestirile *Sticletele*, *Punguța cu doi bani*, *Capra cu trei iezi*. Copiii trebuie să desprindă faptele reale de cele imaginare și să explice de ce unele fapte nu se pot întâmpla în realitate.

Variantă

Copiii mai activi, mai comunicativi, pot imagina alte întâmplări cu personaje-animale.

În ultima secvență a activității, copiii trebuie să realizeze un desen inspirat din realitatea înconjurătoare sau unul imaginar.

În încheiere, pot cânta un cântec potrivit sau pot executa un exercițiu de mișcare, imitarea unor mișcări specifice unor animale, concomitent cu reproducerea unor onomatopee.

N. TOT ATÂTEA...

Scop

- consolidarea deprinderii de a realiza corespondența dintre elementele a două mulțimi;
- consolidarea deprinderii de a număra corect în limite date de educatoare;
- consolidarea deprinderii de a raporta numărul la cantitate și a cantității la număr;

- verificarea deprinderii de a despărți cuvintele în silabe și de a preciza numărul silabelor componente;
- consolidarea deprinderii de a îmbina într-un ansamblu elemente date, folosind tehnica lipirii, inspirându-se din natură sau din imaginație;
- consolidarea limbajului matematic prin utilizarea acestuia în situații noi.

Obiective operaționale

- să aleagă acel cartonaș pe care sunt desenate tot atâtea obiecte câte există pe jetonul educatoarei sau cât arată cifra de pe jeton;
- să despartă în silabe cuvinte date;
- să stabilească numărul de silabe din care este format fiecare cuvânt;
- să spună alte cuvinte care conțin tot atâtea silabe câte a avut și cel spus de educatoare;
- să încercuiască, pe fișa de activitate independentă, imaginea obiectului a cărui denumire conține tot atâtea silabe cât arată cifra din colțul drept;
- să realizeze imaginea unui obiect din realitate sau a unuia imaginat, folosind tot atâtea forme geometrice cât arată cifra din partea de sus a paginii.

Sarcini didactice

- descoperirea cartonașului pe care sunt desenate tot atâtea obiecte câte sunt pe cel arătat de educatoare sau cât reprezintă cifra;
- despărțirea în silabe a cuvântului rostit de educatoare și găsirea altor cuvinte formate din tot atâtea silabe;
- lipirea a tot atâtea forme geometrice cât arată cifra de pe cartonaș, realizând cu ele imaginea unui obiect din realitate sau a unuia imaginat.

Reguli de joc

- educatoarea arată un cartonaș cu un anumit număr de obiecte desenate pe el și le cere copiilor să găsească și ei un cartonaș cu tot atâtea elemente;
- educatoarea le cere copiilor să numere crescător sau descrescător elementele de pe cartonaș;
- copiii despart în silabe cuvintele rostite de educatoare, apoi descoperă pe panou imagini a căror denumire este un cuvânt ce conține tot atâtea silabe;
- copiii realizează din forme geometrice imagini, ajutându-se de creioane colorate sau de carioca.

Elemente de joc

- surpriză, așteptare, mișcare.

Material didactic

- seturi de cartonașe pe care sunt desenate obiecte (forme geometrice, ciupercuțe, mere, flori etc.) de la 1 la 10, câte unul pentru fiecare copil, și un set complet pentru educatoare;
- figuri geometrice pentru aplicație, decupate din hârtie glasată;

- foi de desen;
- carioca, culori, lipici;
- fișe de activitate individuală;
- un panou pentru expunere.

Desfășurarea jocului

În prima secvență a activității, se vor verifica cunoștințele copiilor referitoare la numărare, punere în corespondență și raportare a numărului la cantitate și a cantității la număr prin mai multe variante, rămânând ca educatoarea să aleagă una, două sau mai multe variante, în funcție de grupa cu care lucrează.

Varianta I

Educatoarea arată un jeton pe care sunt desenate forme geometrice, iar copiii ridică un cartonaș pe care se află tot atâtea forme geometrice. Copiii motivează alegerea.

Varianta II

Educatoarea arată un cartonaș pe care se află o cifră, iar copiii ridică un cartonaș pe care sunt desenate tot atâtea forme geometrice cât arată cifra.

Varianta III

Educatoarea arată un cartonaș pe care este desenat un anumit număr de obiecte, iar copiii indică prin cifră câte obiecte sunt pe cartonaș.

Indiferent de variantă, copiii trebuie să motiveze alegerea, iar, la solicitarea educatoarei, verifică corectitudinea prin numărare.

În a doua secvență a activității, se realizează un exercițiu de limbaj. Copiii aleg un jeton de pe masa educatoarei, denumesc obiectul desenat, apoi despart cuvântul în silabe, stabilesc numărul de silabe ale cuvântului respectiv. De pe panoul din fața copiilor se alege un alt jeton, cu o imagine a cărei denumire este un cuvânt cu tot atâtea silabe ca primul. Pentru verificarea tuturor copiilor, educatoarea distribuie fișe de activitate independentă, pe care sunt desenate diferite obiecte, iar în partea de sus a fișei este scrisă o cifră: „2" sau „3". Copiii trebuie să încercuiască doar obiectele a căror denumire este un cuvânt format din tot atâtea silabe cât arată cifra de pe fișă.

În ultima secvență a jocului, copiii primesc o coală de hârtie pe care este scrisă o cifră între 6 și 10. Copiii aleg tot atâtea forme geometrice (din hârtie glasată) cât arată cifra, apoi lipesc pe coală aceste figuri geometrice, încercând să redea forma unui lucru/ființă sau să creeze un model imaginat de ei înșiși. Pentru completarea lucrării, pot folosi culori sau carioca.

Această ultimă secvență a jocului poate fi folosită cu succes și în activitățile alese.

5. PROIECTAREA ACTIVITĂȚILOR INTERDISCIPLINARE SĂPTĂMÂNALE (Sugestii)

Grupa mare pregătitoare. Grădinițe cu program normal

Tema: *Omul*
Subtema: *Alimentația*

Ziua	Jocuri și activități alese (Etapa I)	Activități comune	Jocuri și activități alese (Etapa a III-a)
LUNI	Știință „Ce știm despre..." (simțul gustativ) Construcții „Castelul din poveste" Jocuri de masă: Puzzle	Cunoașterea mediului Observare: „Zahărul și sarea" Educație fizică Aruncarea și prinderea mingii Joc: „Prinde mingea!"	Educație rutieră „Să mergem la cumpărături!" Jocuri libere
MARȚI	Bibliotecă „Formulează o propoziție despre... (alimente)!" Joc de rol: „De-a magazinul alimentar" Artă Modelaj: „Coșuleț pentru cumpărături"	Educarea limbajului Povestirea educatoarei: *Sarea în bucate* de Petre Ispirescu Educație plastică Desen: „Scenă din poveste"	Jocuri de mișcare: „Mingea la căpitan!", „Crabii și creveții", „Bucătarii harnici"
MIERCURI	Știință Joc senzorial: „Spune ce-ai gustat!" Jocuri de masă: Sortare de jetoane	Activitate matematică Predarea numărului în limitele 1–9 Educație pentru societate Cântec sau audiție muzicală adecvate temei planificate	Jocuri libere Jocuri distractive: „Doboară popicele!", „Ghici ce facem noi!", „Hrănește iepurașul!"
JOI	Bibliotecă „Care este personajul tău preferat din povestea *Sarea în bucate* de Petre Ispirescu?" Joc de rol: „De-a gospodinele" Construcții „Palatul împăratului"	Educarea limbajului Repovestire: *Sarea în bucate* de Petre Ispirescu Activitate matematică Joc didactic: „Așază tot atâtea obiecte câte arată cifra!"	Repetare de cântece și poezii
VINERI	Joc de rol: Dramatizarea poveștii *Sarea în bucate* de Petre Ispirescu Bibliotecă Creează o poveste nouă: „Ce s-ar fi întâmplat dacă fata cea mică nu ar fi fost primită de chelăreasă la palat?"	Educarea limbajului Lectură pe bază de imagini: „Cămara cu alimente" sau „Magazinul alimentar"	Muncă gospodărească în sala de grupă sau în curtea grădiniței

Grupa mare pregătitoare. Grădinițe cu program prelungit

Tema: *Natura*
Subtema: *Animale din gospodărie*

Ziua	Jocuri și activități alese	Activități comune	Jocuri și activități alese	Activități de după-amiază
LUNI	Bibliotecă „Răsfoim cărți cu păsări" Joc de rol: „De-a medicul veterinar"	Cunoașterea mediului Joc didactic: „Micii fermieri" Activitate plastică Modelaj: „Cloșca cu pui"	Jocuri de mișcare: „Păsările ciugulesc", „Pisica și vrăbiile"	ADEAI* Jocuri: „Scriem în caiete" Joc de construcții: „Cușca câinelui" Dramatizare: *Povestea ursului cafeniu* de Vladimir Colin ARR** Jocuri cu jucăria preferată AR*** Activitate matematică Fișe de muncă individuală
MARȚI	Știință „Graiul animalelor" Jocuri de masă: „Păsările"	Educarea limbajului Memorizare: *Zdreanță* de Tudor Arghezi Activitate matematică Compunerea și descompunerea în limitele 1–9	Teatru de păpuși: *Găinușa cea moțată* de Călin Gruia	ADEAI Joc de atenție: „Recunoaște numărul!" Lectură/povestire: Povești cu personaje animale Joc de creație: „De-a doctorul" ARR Joc de mișcare AR Lectură pe bază de imagini din cărți
MIERCURI	Joc de construcție: „Adăposturi pentru păsări" Artă Desen: „Cățelul și pisica"	Educarea limbajului Lectura educatoarei: *Motanul încălțat* de Charles Perrault Educație fizică Mers în echilibru cu transport de greutăți Joc: „Cărăm bagaje"	Educație rutieră Ce știm despre semnele de circulație?	ADEAI Joc de asociații Desen: „Păsări de curte" Activitate practică Îndoituri din sârmă ARR Jocuri muzicale: Repetare AR Joc: „Sortează jetoane!"
JOI	Bibliotecă Alcătuim un album: „Prietenele mele — animalele" Joc de rol: „De-a familia"	Activitate matematică A câta jucărie lipsește? Educație muzicală Cântec: *Vulpea* de N. Buicliu Joc muzical: „Răspunde cântând!"	Audiție: *Povestea porcului* de Ion Creangă	ADEAI Modelaj: „Iepurașul" Colorează cărți cu desene animate ARR Joc distractiv la alegerea educatoarei sau a copiilor AR Memorizare: *Zdreanță* de Tudor Arghezi

* ADEAI – Activități de Dezvoltare și Exersare a Aptitudinilor Individuale.
** ARR – Activități Recreative și de Relaxare.
*** AR – Activități Recuperatorii.

VINERI	Știință „Ce știi despre...?" Joc de masă: puzzle	Educație pentru societate Audiție: Cântece despre animale, prietenele noastre Activitate practică Colaj: „Cocoșul"	Jocuri distractive: „Vulpea și gâștele", „Telefonul animalelor"	ADEAI Lectură: *Motanul încălțat* de Charles Perrault Educație sanitară Apa și săpunul Joc de perspicacitate: „Caută puiul!" ARR Joc de mișcare AR Convorbire: „Animalele și hrana lor"

Grupa mică. Grădinițe cu program normal

Tema: *Omul*

Subtema: *Obiecte de uz personal*

Ziua	Jocuri și activități alese	Activități comune	Jocuri și activități alese
LUNI	Jocuri de rol: „Pregătim păpușa pentru doctor", „Să plimbăm păpușa!", „Spălăm rochițele păpușii"	Cunoașterea mediului Joc didactic: „Ce este și ce face el?"	Jocuri cu text și cânt: *Batistuța* de S. Mihalkov Repetarea poeziei *Apa rece* de Mihai Negulescu
MARȚI	Bibliotecă „Prietenii omului" (obiecte de uz personal) „Spune ce faci?" (acțiuni de igienă) Poezia *Batistuța* de S. Mihalkov (repetare)	Educație fizică Alergare pe teren plat și pe teren variat	Educație sanitară „Când și de ce ne spălăm pe mâini?"
MIERCURI	Știință Joc didactic: „Săculețul fermecat" Joc de construcție: „Blocurile mele" Temă la alegerea copiilor	Educarea limbajului Povestirea educatoarei: *Maricica* de Luiza Vlădescu	Joc senzorial: „Arată culoarea pe care ți-o spun!" Joc de atenție: „Spune-mi care sunt vecinii tăi!"
JOI	Jocuri de masă: „Alege și grupează!", „Jocul umbrelor"	Educație plastică Dactilopictură: „Buline pe batistă"	Jocuri cu text și cânt: *Bate vântul frunzele* de Dimitrie Cuclin Teatru de păpuși: *Supărarea Danielei* de Viniciu Gafița
VINERI	Artă „Colorăm imagini" Desen: „Pieptenele"	Educarea limbajului Repovestire: *Maricica* de Luiza Vlădescu	Jocuri libere cu jucăria preferată Educație rutieră Poezia *Semaforul* de Florin Iordăchescu

BCU IASI / CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

Grupa mică. Grădinițe cu program prelungit

Tema: *Natura*

Subtema: *Aspecte caracteristice ale anotimpului* primăvara

Ziua	Jocuri și activități alese	Activități comune	Jocuri și activități alese	Activități de după-amiază
LUNI	**Bibliotecă** Căutăm în cărți și albume imagini cu aspecte de primăvară **Jocuri de masă:** „Alegem și grupăm florile"	**Educarea limbajului** Memorizare: *Vine primăvara* de Mircea Micu	Joc distractiv: „Unde s-a ascuns ghiocelul?"	ARR Jocuri distractive: „Cine rămâne fără ghiocel?", „Cine ajunge primul la ghiocel?" ADEAI „Constructorii pricepuți" „Caută-ți perechea!" „Povestește mai departe!"
MARȚI	**Joc de rol:** „De-a familia" **Construcții** Teme la alegerea copiilor	**Cunoașterea mediului** Lectură pe bază de imagini: „A sosit primăvara!"	Vizionarea unui spectacol de teatru: *Degețica* de Hans Christian Andersen	ARR Jocuri cu text și cânt: *La pădure* de G. Breazu și Saxa, *În poiană* (folclor) ADEAI Jocuri: „Recunoaște personajul și povestea!", „Ordonăm cercuri și pătrate!", „Colorăm în cărți de colorat!"
MIERCURI	**Știință** „De ce se topește zăpada?" **Artă** Desen după contur	**Activitate matematică** **Educație fizică** Exerciții cu material individual: „Să arate fiecare copil câte o minge... (o mașină etc.)" Repetare: Săritura în înălțime pentru atingerea unui obiect suspendat Joc: „Atinge clopoțelul!"	Plimbare prin curtea grădiniței pentru a observa natura la început de primăvară	ARR Jocuri distractive: „Ochește ținta!", „Unde s-a ascuns...?" ADEAI „Caută umbra potrivită!" „Alege un obiect... alege mai multe!" Jocuri puzzle
JOI	**Bibliotecă** Repetăm poezia *Vine primăvara* de Mircea Micu **Jocuri de masă:** „Caută umbra potrivită!"	**Educație muzicală** Repetare cântec: *Ghiocelul* – muzica de V. D. Nicolescu, versuri de Cecilia Trifan Predare: joc cu text și cânt *Iarnă, să te duci cu bine* (folclorul copiilor) **Educație plastică** Dactilopictură: „Câmp cu flori"	Jocuri recreative: „Cine a primit ghiocelul?", „Cine a rămas fără ghiocel?"	ARR Convorbire liberă: „Să ne îngrijim sănătatea în anotimpul primăvara!" Joc de atenție: „Ghicește cine lipsește!" ADEAI Dramatizare *Turtița* (basm popular) Desen la alegere Alegem și grupăm ghiocei

VINERI	Joc de construcție Jocuri cu subiecte din viața cotidiană: „Grădina cu flori", „De-a florăria"	Educație pentru societate Convorbire: „Să îngrijim și să ocrotim florile din grădini și parcuri!"	Audiție: Cântece de primăvară: *În poiană* (folclor)	ARR Vizionare: Desene animate Joc muzical: „Voi sunteți ecoul meu" ADEAI Jocuri: „Cine recită mai frumos"?, „Modelăm ghiocei", „Sortăm materiale de construcții"

BCU IAȘI/CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

6. PROIECTE DE ACTIVITATE DIDACTICĂ

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Povestirea educatoarei
Tipul activității: Formare de priceperi și deprinderi
Tema: *Fata babei și fata moșneagului* de Ion Creangă

Scop

- însușirea conținutului poveștii *Fata babei și fata moșneagului* de Ion Creangă;
- îmbogățirea vocabularului (cuvintele: *slută, vitregă, horopsită*);
- dezvoltarea capacității copilului de a asculta cu atenție, de a se concentra asupra subiectului și de a reproduce conținutul poveștii.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să reproducă conținutul poveștii pe baza imaginilor;
- să numească trăsăturile caracteristice ale personajelor principale pe baza faptelor acestora;
- să opteze, motivându-și opțiunea, pentru un personaj din poveste;
- să desprindă învățătura poveștii pe baza întrebărilor;
- să dea exemple de alte povești scrise de Ion Creangă pe baza cunoștințelor însușite anterior.

Metode și procedee

- conversația, povestirea, explicația, exercițiul.

Material didactic

- planșe reprezentând momentele subiectului;
- machetă și siluete reprezentând recompensa pe care a primit-o fata moșneagului;
- panou de afișaj împărțit în două: o parte albă și o parte colorată.

Material bibliografic

Ion Creangă, *Povești*, Editura Minerva, București, 1974.

BCU IASI / CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		Asigurarea condițiilor optime pentru desfășurarea activității: – aerisirea sălii de grupă; – pregătirea materialului didactic; – aranjarea scăunelelor în formă de semicerc; – asigurarea ordinii și disciplinei: copiii se vor așeza, în liniște, pe scăunele.	
2. Captarea atenției	Personaje: moșneagul și baba	Se va realiza prin introducerea elementului-surpriză: personajele moșneagul și baba, interpretate de doi copii, vor intra în sala de grupă și vor participa la activitate. Joc de rol	
3. Anunțarea titlului poveștii și a unor obiective	Povestea *Fata babei și fata moșneagului* de Ion Creangă	Li se va comunica copiilor titlul și autorul poveștii: *Fata babei și fata moșneagului* de Ion Creangă și se vor stimula curiozitatea și dorința de a povesti și de a arăta altora cele învățate.	
4. Dirijarea receptării poveștii	• Explicarea cuvintelor se va face pe parcursul povestirii: *slută* — foarte urâtă; *horopsită* — asuprită, năpăstuită; (mamă) *vitregă* — mamă de-a doua. • Povestirea educatoarei trebuie să fie expresivă, pentru a-i emționa pe copii: „A fost o babă și un moșneag, baba avea o fată și moșneagul o fată. Fata babei era slută, leneșă și rea la inimă. Fata moșneagului era frumoasă, harnică, ascultătoare și bună la inimă, dar era foarte horopsită. Moșul își trimite fata în lume din cauza babei. Fata pornește la drum, făcând bine și ajutându-i pe cei aflați la nevoie: îngrijește cățelușa, curăță părul, lipește cuptorul, curăță fântâna, îngrijește gospodăria și animalele Sfintei Duminici.	Povestirea propriu-zisă va fi prezentată fără suport intuitiv. • explicația • exercițiul • povestirea • problematizarea În povestire se urmărește drumul fetei moșneagului și recompensarea ei pentru hărnicie și bunătate; se prezintă drumul fetei babei și răsplata pentru faptele ei. Trăsăturile celor două personaje sunt desprinse comparativ. Copiii trebuie să înțeleagă consecințele faptelor și să le aprecieze drept bune sau rele.	

	Ca răsplată pentru hărnicie și bunătate, se întoarce acasă cu multe bogății. Fata babei pleacă de acasă pentru a câștiga bogății. Ea, nefiind harnică și neajutându-i pe cei nevoiași, s-a întors acasă cu o ladă plină de balauri. Moșul și fata au trăit foarte fericiți, iar baba și fata ei au fost mâncate de balauri."		
5. Consolidarea cunoștințelor	Redarea de către copii a momentelor principale ale poveștii: – pe parcursul povestirii, copiii vor atașa pe planșă siluete reprezentând recompensa pe care a primit-o fata moșului și vor lua aceste siluete când va fi vorba de fata babei; – copiii vor desprinde trăsăturile personajelor cu ajutorul următoarelor întrebări: — Cum era fata babei? — Cum era fata moșneagului? — Care personaj v-a plăcut mai mult? De ce? — Cu care dintre fete ați dori să vă asemănați? — Câte fete avea moșul? — Câte fete avea baba? — Câte fete erau împreună?	Li se va cere copiilor să povestească conținutul poveștii, pe roluri și cu ajutorul imaginilor, având-se în vedere exprimarea corectă în propoziții. • povestirea • conversația • problematizarea • siluete	
6. Evaluare	Copiii vor fixa pe machetă păpuși reprezentând personajele principale grupate după criteriul „fapte bune/fapte rele".	Copiii vor fi solicitați să desprindă învățătura din poveste pe baza întrebărilor. • machetă • păpuși	Itemi: – Exprimă învățătura desprinsă din poveste (Spune ce ai învățat din această poveste). – Alege un personaj al poveștii dintre păpușile aflate la dispoziție. – Așază pe panou păpușa aleasă, în partea albă, dacă faptele ei sunt bune, și în partea colorată, dacă faptele ei sunt rele.

7. Încheierea activității	Copiii vor fi solicitați să dea exemple de alte povești scrise de Ion Creangă.		Se vor face aprecieri asupra desfășurării activității și asupra comportamentului copiilor.

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Joc didactic „Răspunde repede și bine!"
Tipul activității: Consolidare de cunoștințe
Tema: Propoziția. Cuvântul. Silaba

Scop

- consolidarea deprinderii copiilor de a formula propoziții corecte din punct de vedere gramatical;
- consolidarea deprinderii de a despărți corect cuvintele în silabe;
- dezvoltarea auzului fonematic;
- dezvoltarea gândirii și a operațiilor ei;
- educarea spiritului competitiv.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să formuleze cel puțin două propoziții pe baza aceleiași imagini;
- să despartă corect în silabe cuvintele date;
- să reprezinte grafic numărul de silabe al unor cuvinte;
- să descopere cuvinte cu o singură silabă;
- să transforme un cuvânt monosilabic într-un cuvânt bisilabic, după model;
- să descopere cuvinte în care prima silabă se repetă.

Metode și procedee

- conversația, explicația, demonstrația, exercițiul.

Material didactic

- panou cu buzunare;
- cifre;
- clopoțel;
- trei imagini mari;
- plicuri cu imaginea unor animale;
- penare;
- fișe individuale.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		• Introducerea copiilor în sala de grupă și stabilirea celor două echipe, în funcție de ecusoanele primite: echipa PRO TV-ului și echipa ANTENEI 1 • Alegerea liderilor celor două echipe • Așezarea copiilor la măsuțe	
2. Captarea atenției		Se realizează prin interacțiune dialogată, folosind ca metodă conversația, prin intuirea materialului de la panou și a celui aflat pe măsuțe.	
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	Titlul jocului-concurs: „Răspunde repede și bine!" — Să formulăm propoziții, să despărțim cuvintele în silabe pentru a învăța să vorbim corect românește.	Se realizează prin interacțiune expozitivă, folosind ca procedeu comunicarea orală. Educatoarea le spune copiilor că vor desfășura un joc-concurs asemănător celor de la televizor. Se prezintă într-un limbaj accesibil și obiectivele urmărite.	
4. Actualizarea cunoștințelor	• Alcătuirea propozițiilor • Delimitarea cuvintelor din propoziții	Se realizează prin interacțiune dialogată, folosind ca metodă conversația și exercițiul. Câte un copil din fiecare echipă alege o imagine și alcătuiește propoziția corespunzătoare. Un alt copil, din aceeași echipă, precizează numărul de cuvinte din propoziția respectivă.	
5. Desfășurarea activității	• Extrage din plic imaginea. • Denumește animalul din imagine. • Desparte cuvintele în silabe. • Precizează numărul silabelor. • Așază la panou imaginea a cărei denumire este un cuvânt corespunzător numărului de silabe. • Desparte în silabe cuvântul care denumește animalul din imagine. • Reprezintă grafic la tablă numărul de silabe.	• Se realizează prin interacțiune dialogată și personală, folosind ca metode conversația și exercițiul. • Mod de lucru: două echipe. Se precizează faptul că pentru fiecare răspuns corect se acordă o bulină roșie. • Exerciții din fișa de activitate independentă • Se precizează faptul că lucrul trebuie să înceteze la sunetul clopoțelului.	

	• Desenează atâtea cerculeţe câte silabe are cuvântul care denumeşte imaginea. Variantă Se dau exemple de cuvinte formate dintr-o singură silabă: *leu, urs, porc, cal, cerb* etc. Li se cere copiilor să încercuiască imaginea animalelor a căror denumire este un cuvânt cu o singură silabă. • Daţi exemple de cuvinte cu o singură silabă. • Ridicaţi jetoanele cu imagini de animale a căror denumire este un cuvânt cu o singură silabă. • Exerciţii de muncă independentă din fişa individuală • Educatoarea spune cuvinte cu o silabă şi cere copiilor să le transforme în cuvinte cu două silabe. Alternativ, fiecare echipă spune un cuvânt pentru echipa adversă. Variantă Descoperă cuvinte în care prima silabă se repetă, de exemplu: *veveriţă, papagal, buburuză, mămăligă, gogoşari, gogonea.* Tăiaţi cu o linie imaginea animalelor denumite de cuvinte în care prima silabă se repetă.	• Se realizează prin acţiune dialogată şi prin acţiune personală, folosind ca metode conversaţia şi exerciţiul. • Se adresează copiilor următoarea cerinţă: „Daţi exemple de cuvinte în care prima silabă se repetă". • Exerciţii de muncă independentă din fişa de evaluare	
6. Evaluare	Se dau exemple de cuvinte monosilabice; se transformă în cuvinte bisilabice prin articulare şi se formulează o propoziţie.	Se realizează prin interacţiune dialogată şi personală, folosind ca metodă exerciţiul.	Itemi – Dă două exemple de cuvinte cu o singură silabă. – Transformă aceste cuvinte în cuvinte cu două silabe. – Formulează o propoziţie cu unul dintre ele.

BCU IAŞI UNIVERSITY LIBRARY

7. Asigurarea retenției și a transferului	Sunetele și delimitarea lor în cuvinte	Educatoarea le anunță copiilor tema activității următoare. Se realizează și prin interacțiune expozitivă, folosind ca procedeu comunicarea orală.	
8. Încheierea activității		Se realizează prin interacțiune dialogată și prin acțiune personală, folosind ca metodă conversația. Liderii celor două echipe numără bulinele roșii obținute de fiecare echipă câștigătoare.	Aprecieri: – numărul de buline roșii; – stabilirea echipei câștigătoare; – rezultatele copiilor în activitate; – anunțarea stimulentelor: • bulină roșie pentru două fișe rezolvate corect; • un ursuleț (ștampilă) pentru trei fișe rezolvate corect.

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Povestirea educatoarei
Tipul activității: Formare de priceperi și deprinderi
Tema: *Cenușăreasa* de Charles Perrault

Scop

- dezvoltarea capacității de a se concentra și a asculta cu atenție o poveste;
- formarea capacității de a aprecia faptele bune și a dezaproba faptele rele;
- consolidarea deprinderii de a se exprima corect în propoziții și fraze;
- dezvoltarea memoriei voluntare și a atenției.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să rețină titlul și autorul poveștii;
- să rețină desfășurarea evenimentelor în succesiunea întâmplărilor, pe baza unor ilustrații;
- să aprecieze trăsăturile de voință și de caracter ale Cenușăresei, desprinse din fapte;
- să combată trăsăturile negative ale unor personaje (mama vitregă și surorile ei).

Metode și procedee:

- explicația;
- povestirea;
- conversația;
- exercițiul;
- problematizarea.

Material didactic

- o păpușă de la teatrul de păpuși, reprezentând personajul principal;
- imagini reprezentând momentele principale din poveste.

Material bibliografic

Charles Perrault, *Cenușăreasa*, Editura Humanitas Junior, București, 2004.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Organizarea activității		• Se va aerisi sala de grupă și se vor aranja scăunelele în semicerc. • Se va pregăti materialul didactic.	
2. Introducerea în activitate/Captarea atenției	Atenția și interesul copiilor vor fi captate prin prezentarea unei păpuși — de la teatrul de păpuși — care dorește să le spună copiilor povestea ei.	• povestirea • explicația • păpușă	
3. Anunțarea temei	Educatoarea anunță titlul poveștii și autorul ei, apoi va întreba copiii ce alte povești scrise de același autor cunosc. Copiii denumesc cel puțin o poveste scrisă de Charles Perrault.	• conversația	
4. Dirijarea învățării	Educatoarea va reda cât mai expresiv conținutul poveștii, mânuind permanent păpușa. Textul poveștii va fi expus urmărindu-se succesiunea momentelor principale. Concomitent cu povestirea, se vor prezenta imagini sugestive din poveste.	• povestirea • explicația Copiii dovedesc interes și se concentrează asupra derulării întâmplărilor. • ilustrații	

5. Fixarea cunoștințelor	Copiii trebuie să spună titlul și autorul poveștii, care este personajul care le-a plăcut cel mai mult. Educatoarea va cere motivarea răspunsului. Vor fi numite și personajele care nu le-au plăcut, motivându-se răspunsul.	• conversația • problematizarea • exercițiul	Itemi: – Spune titlul și autorul poveștii. – Spune numele personajului care ți-a plăcut. – Povestește o întâmplare în care apare personajul preferat. – Spune care sunt trăsăturile acestui personaj.
6. Încheierea activității	Copiii vor desena imaginea unui personaj din poveste.		Se vor face aprecieri privind desfășurarea activității și comportamentul copiilor.

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Povestirea educatoarei
Tipul activității: Formare de priceperi și deprinderi
Tema: *Povestea ursului cafeniu* de Vladimir Colin

Scop

- dezvoltarea capacității de a se concentra și de a asculta cu atenție o poveste;
- îmbogățirea vocabularului cu expresii noi;
- dezvoltarea memoriei voluntare;
- dezvoltarea atenției.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să rețină titlul și autorul povestirii;
- să redea conținutul povestirii pe baza imaginilor, în succesiunea desfășurării evenimentelor;
- să deprindă mesajul povestirii cu ajutorul întrebărilor;
- să-și exprime atitudinea de aprobare/dezaprobare a faptelor personajelor;
- să manifeste interes pentru literatura adresată copiilor și pentru activitatea desfășurată.

Metode și procedee

- povestirea;

- conversația;
- explicația;
- problematizarea;
- jocul.

Material didactic

- planșe reprezentând momente semnificative din povești;
- casetă audio — fond muzical adecvat;
- păpușă reprezentând personajul principal;
- ecusoane cu imaginea personajului principal.

Material bibliografic

Vladimir Colin, *Poveștile anului. Texte literare din programa școlară pentru clasa I. Literatură română*, Editura Vizual, București, 1995.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		Se creează condițiile psihopedagogice necesare desfășurării activității în bune condiții. • instructajul verbal	
2. Captarea atenției	Personajul: ursul polar	Se va realiza prin prezentarea unei păpuși care reprezintă personajul principal — ursul polar. • conversația	
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	Se vor anunța titlul povestirii, autorul și obiectivele, în termeni accesibili copiilor. *Povestea ursului cafeniu* de Vladimir Colin	• conversația • explicația	
4. Desfășurarea activității	Se va reda conținutul povestirii cât mai expresiv, folosind mimica și gestica corespunzătoare. Conținutul povestirii va fi expus urmărindu-se succesiunea momentelor principale. Simultan cu povestirea, se vor prezenta imagini sugestive. Pe parcursul povestirii, se vor explica cuvintele și expresiile necunoscute: *a se zbengui, sloi, batjocură, a-și lua tălpășița.*	Copiii trebuie să aleagă jetoane ce reprezintă mediul de viață, hrana ursului. • povestirea • explicația • jocul • activitate frontală • jetoane • planșe	

5. Fixarea cunoștințelor	Copiii vor fi solicitați să precizeze titlul și autorul povestirii, să redea ideile principale folosind imaginile. Li se va cere copiilor să opteze pentru unul dintre personaje, motivându-și opțiunea.	• conversația • povestirea • problematizarea • imagini din povestire	
6. Evaluare		• exercițiu	Itemi: – Alege personajul preferat. – Spune de ce îl alegi.
7. Încheierea activității		• activitate frontală • Joc de mișcare: „Hora ursuleților" • Cântec adecvat temei (interpretare expresivă)	Se fac aprecieri asupra modului de desfășurare a activității. Li se oferă copiilor recompense (ecuson cu imaginea unui animal).

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Repovestire
Tipul activității: Formare de priceperi și deprinderi
Tema: *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici* de Frații Grimm

Scop

- formarea deprinderii de exprimare corectă;
- activizarea și îmbogățirea vocabularului;
- îmbunătățirea calităților memoriei;
- dezvoltarea deprinderilor motrice.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, elevii vor fi capabili:

- să redea conținutul poveștii pe baza imaginilor prezentate, respectând ordinea cronologică a întâmplărilor;
- să răspundă la întrebări legate de conținutul poveștii;
- să alcătuiască propoziții corecte despre personaje, precizând trăsături ale acestora, desprinse din faptele lor;
- să rețină expresii rimate (de exemplu: *Oglindă, oglinjoară/Cine-i cea mai frumoasă din țară?*).

Metode și procedee

- conversația;
- problematizarea;
- munca independentă;
- jocul didactic;
- jocul de mișcare.

Material didactic

- planșe ce ilustrează aspecte din poveste;
- fișe de evaluare;
- panou împărțit în două: o parte albă și o parte colorată.

Material bibliografic

- Frații Grimm, *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, Editura Corint, București, 2003.
- casetă audio: Frații Grimm, *Basme. Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici. Căsuța din pădure*, Electrecord, 2001.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		Asigurarea condițiilor psihopedagogice necesare desfășurării activității în condiții bune	
2. Captarea atenției	Se realizează prin prezentarea unor siluete de personaje din basme cunoscute sau prin audiția unui fragment dintr-o poveste care prezintă o asemănare cu basmul *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici* de Frații Grimm.	• conversația • ghicire • siluete de personaje din basme cunoscute • audiție	
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	Se vor anunța titlul poveștii, autorul și obiectivele, în mod accesibil copiilor.	• conversația • explicația	
4. Desfășurarea activității	Cu ajutorul ilustrațiilor, li se face cunoscut copiilor conținutul basmului. • Prima ilustrație reprezintă un peisaj (cadrul) de iarnă: la fereastra unui castel stă împărăteasa adâncită în gânduri. Se realizează povestirea primei secvențe a basmului pe baza imaginii și a următoarelor întrebări: — În ce anotimp se petrece acțiunea din ilustrație?	• conversația • povestirea • ilustrații • conversația • exercițiul Copiii răspund la întrebările formulate.	

	— Cine este personajul? — Ce face? — Ce își dorește acest personaj? — Ce se întâmplă? • Se prezintă a doua planșă/ilustrație, care o înfățișează pe împărăteasa cea rea privindu-se în oglinda fermecată. Se continuă povestirea pe baza întrebărilor: — Cine este personajul din imagine? — Ce s-a întâmplat cu împărăteasa? — Ce face personajul din imagine? — Ce trăsătură a personajului se desprinde din aceste întâmplări? • Se prezintă a treia planșă, care o reprezintă pe Albă-ca-Zăpada. Întrebări: — Ce sentimente are împărăteasa, mamă vitregă, pentru Albă-ca-Zăpada? — Ce face împărăteasa? • A patra planșă o prezintă pe Albă-ca-Zăpada în casa piticilor. Întrebări: — Cum a ajuns Albă-ca-Zăpada în casa piticilor? — Ce au făcut aceștia când au găsit-o în casa lor? • A cincea planșă înfățișează o bătrână cu o cingătoare, având alături un pieptene și un măr și la fereastra casei piticilor se află Albă-ca-Zăpada. Întrebări: — Cine este bătrâna? — Ce face bătrâna cu cingătoarea, pieptenele și mărul? — Ce fac piticii? — Cum se încheie povestea?	Copiii reproduc versurile despre oglinjoara fermecată. • conversația • povestirea • exercițiul • conversație • exercițiul • problematizarea	
5. Fixarea cunoștințelor	Se grupează personajele în două categorii, întruchipări ale binelui și ale răului.	• problematizare	
6. Evaluare	Se prezintă fișele de evaluare care cuprind imaginea unor personaje din diferite povești cunoscute: – Barați personajele care nu fac parte din basmul repovestit. (Personaje: Albă-ca-Zăpada, vulpea, piticul, albina, cățelușa, vânătorul etc.).	• muncă independentă	Itemi: – Așezați, în partea albă a panoului, personajele care fac fapte bune și, în partea colorată a panoului, personajele care fac fapte rele. – Alegeți personajul preferat. Motivați (spuneți) de ce l-ați ales.

7. Încheierea activității	• „Cântecul piticilor" sau un exercițiu de mișcare	• joc de mișcare • interpretarea sau audiția unui cântec	

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Convorbire
Tipul activității: Consolidare–verificare
Tema: *Toamna*

Scop

- consolidarea deprinderii de a alcătui propoziții enunțiative, exclamative, interogative, simple și dezvoltate, realizând acordul dintre părțile de propoziție și folosind intonația corespunzătoare.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să alcătuiască propoziții simple și dezvoltate, de două–patru cuvinte cu și fără suport intuitiv;
- să transforme cel puțin o propoziție enunțiativă în propoziție interogativă și exclamativă și să le intoneze corect;
- să completeze propoziția rostită de educatoare pentru a o transforma în propoziție dezvoltată;
- să recite expresiv o poezie despre toamnă;
- să interpreteze corect un cântec despre toamnă, respectând linia melodică.

Metode și procedee

- conversația;
- explicația;
- demonstrația;
- exercițiul;
- problematizarea;
- jocul.

Material didactic

- coșuleț cu jetoane care reprezintă diferite fructe și legume, flori, cereale, fenomene ale naturii specifice toamnei;
- legume și fructe (naturale) de toamnă;

BUCHAREST UNIVERSITY LIBRARY

- planșe care înfățișează aspecte ale naturii și ale muncii specifice toamnei;
- planșa „Umbra jucăușă";
- mulaje;
- medalioane;
- mijloace audio-vizuale.

Material bibliografic

- Octavian Goga, „Toamna", în volumul *Ne cheamă pământul*, Editura Minerva, București, 1970.
- George Topîrceanu, „Rapsodii de toamnă", în volumul *Balade vesele și triste*, antologie, postfață și bibliografie de Mihai Dascăl, Editura Minerva, București, 1992.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		Organizarea și pregătirea activității: – copiii se vor așeza la măsuțe; – se expune materialul didactic.	
2. Captarea atenției	Se realizează cu ajutorul casetei audio *Anotimpurile* de Vivaldi și prin intuirea materialului distributiv și a celui demonstrativ.	• explicație • audiție • casetă audio • material intuitiv	
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	• Educatoarea anunță tema convorbirii — *Toamna* — și prezintă materialul din coșulețe ca suport intuitiv pentru alcătuirea propozițiilor. Jetoanele care reprezintă aspecte ale toamnei vor fi folosite la puzzle surpriză de la sfârșitul activității.	• expunere • jetoane	
4. Desfășurarea activității	• Convorbirea se realizează pe baza următorului *plan de idei:* 1. În ce anotimp ne aflăm? 2. Care sunt celelalte anotimpuri ale anului? 3. Care sunt lunile de toamnă? 4. Ce fac oamenii în acest anotimp? 5. Care sunt aspectele caracteristice ale anotimpului toamna? Întrebări ajutătoare: — Ce se întâmplă cu păsările?	• conversație • problematizare • exercițiu • joc • jetoane • ilustrații • machetă	Copiii răspund la întrebări.

	— Ce fac alte animale sălbatice? — Care sunt fenomenele naturii din anotimpul toamna? — Ce fac copiii toamna? • Jocul „Să întrebăm, să ne mirăm, să ne bucurăm!" • Copiii vor alcătui propoziții de două, trei, patru și cinci cuvinte cu ajutorul jetoanelor din coșulețe. • Completare de propoziții	• După fiecare set de întrebări (1–3, 4–5) se vor realiza sinteze parțiale cu ajutorul unor ilustrații, cântece, poezii. • Educatoarea le va cere copiilor să transforme propozițiile enunțiative spuse de ea sau de alți copii în propoziții interogative și exclamative. • Un porumbel, o vrăbiuță, un cocoș le vor comunica copiilor niște propoziții incomplete, pe care ei le vor completa, folosind cuvinte potrivite.	
5. Evaluare	• La măsuțe, fiecare copil completează un puzzle. • La panou sau în machetă, copiii așază jetoane potrivite, pentru a realiza o imagine de toamnă. • ghicitori	• puzzle • jetoane • ghicitori • medalioane Pentru a diversifica activitatea, a spori interesul copiilor și pentru a-i amuza, concomitent cu această acțiune se spun ghicitori adecvate.	• Copii completează puzzle-ul și panoul. • Primesc medalioane ca recompensă pentru activitatea lor. • Se vor face aprecieri privind participarea fiecărui copil. Ei vor primi medalioane ce reprezintă fructe, legume, flori de toamnă, câte două medalioane identice.
6. Încheierea activității	• Copiii trebuie să-și găsească perechea pe baza medalioanelor și să alcătuiască „Hora toamnei". • Vor ieși din sală interpretând un cântec despre toamnă.	• joc de mișcare • exercițiu de interpretare melodică	

BCU CENTRAL UNIVERSITARĂ LIBRARY

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Joc interdisciplinar „Casa Surprizelor"
Tipul activității: Verificarea cunoștințelor
Tema: Cuvântul. Propoziția

Scop

- dezvoltarea capacității de a utiliza mijloace de comunicare verbale și nonverbale pentru rezolvarea sarcinilor date;
- educarea abilității de a intra în relație cu ceilalți, a deprinderilor de cooperare între partenerii de joc;
- dezvoltarea gândirii și imaginației prin rezolvarea unor situații problematice;
- concentrarea și stabilizarea atenției.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să ordoneze obiecte după criteriile mărime și categorie (îmbrăcăminte corespunzătoare fetei și, respectiv, băiatului);
- să identifice imagini și personaje din povești, pe baza materialului avut la dispoziție;
- să recunoască o poezie și autorul ei, pe baza recitării educatoarei;
- să descopere personaje din desene animate, având la dispoziție jocul puzzle;
- să găsească imagini a căror denumire începe cu sunetul dat;
- să compună cuvinte, apoi propoziții, din litere de tipar mari, respectând ordinea crescătoare a cifrelor de pe spatele literelor;
- să sorteze legume și fructe de toamnă, pe baza criteriilor indicate;
- să interpreteze un cântec, respectând linia melodică.

Metode și procedee

- conversația;
- explicația;
- demonstrația;
- exercițiul;
- problematizarea.

Material didactic

- imagine: casă cu elemente detașabile;
- puzzle;
- jetoane cu imagini;
- siluete (băiat și fată);
- imagini din povești;
- ecusoane;
- panou de afișaj.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		• Pregătirea mobilierului și a materialelor didactice în vederea unei bune desfășurări a activității • Introducerea copiilor în sala de grupă și stabilirea echipelor, în funcție de culoarea ecusonului	
2. Captarea atenției	Se va realiza printr-o scurtă povestire în care este prezentat eroul întâmplării, Ionuț, care pătrunde într-o căsuță din care va putea ieși doar ajutat de cele două echipe. Se prezintă elementul-surpriză — căsuță cu obstacole.	• conversație • casă cu elemente detașabile	
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	Se anunță titlul jocului „Casa surprizelor". Se prezintă obiectivele, într-un limbaj accesibil copiilor.	• explicație	
4. Desfășurarea activității	Se realizează prin parcurgerea a zece obstacole, simultan, de către cele două echipe, având ca scop final ieșirea lui Ionuț din casă. Fiecare obstacol trimite echipele sau reprezentanți ai echipei în „Casa surprizelor", unde vor afla ce au de realizat. Gradul de dificultate al probei este conceput în funcție de nivelul de dezvoltare al copiilor. **Proba 1** Este ales un reprezentant din fiecare echipă, care va merge în căsuță, va sorta din cuier obiecte de îmbrăcăminte ale fetei (echipa „Albastru"), ale băiatului (echipa „Roșu").	• explicație • exercițiu • siluete • obiecte de îmbrăcăminte	• autoevaluare: pe masă nu vor rămâne obiecte de îmbrăcăminte

	Aceste obiecte de îmbrăcăminte vor fi aduse la masa echipei, unde ceilalți coechipieri le vor lipi pe siluetele existente pe măsuță. **Proba 2** Echipa „Albastru". Este numit un reprezentant, care va lua de pe masă patru pătrate, apoi le va ordona crescător, respectând criteriul mărime. Echipa „Roșu". Este numit un reprezentant, care va lua de sub masa din casă patru rotunduri pe care le va ordona crescător după criteriul mărime. **Proba 3** Echipa „Roșu" va realiza imagini prin atașarea la panou a personajelor din povești cunoscute. Echipa „Albastru" va reconstitui personaje din desene animate, având la dispoziție jocuri puzzle. Aceste jocuri se află pe televizorul din „Casa surprizelor". **Proba 4** Echipa „Roșu" va atașa la panou imagini a căror denumire începe cu sunete date de educatoare, litera corespunzătoare sunetului fiind afișată la panou. Echipa „Albastru" va realiza imagini sugerate de cuvintele prezentate de educatoare. **Proba 5** Se va realiza printr-un joc distractiv, „Scăunelul dansator", desfășurat de către ambele echipe. **Proba 6** Se va realiza prin sortarea legumelor și fructelor de toamnă. Echipa „Albastru" va sorta fructele de toamnă. Aceste fructe vor fi așezate în coșul aflat în „Casa surprizelor", lângă aragaz. Echipa „Roșu" va sorta legumele de toamnă. Aceste legume vor fi așezate în oala de pe aragazul din „Casa surprizelor". **Proba 7** Echipa „Roșu" va audia începutul unei poezii, pe care membrii echipei o vor continua. Echipa „Albastru" va audia începutul unui cântec, pe care membrii echipei îl vor continua. Poezia și cântecul vor fi audiate la casetofonul din „Casa surprizelor".	• explicație • exercițiu • pătrate, rotunduri • exercițiu • imagini din povești • personaje • joc puzzle • problematizare • jetoane, litere • joc distractiv • exercițiu • legume, fructe • audiție • exercițiu • casetofon	• realizarea imaginii unui trenuleț • alcătuirea unui cuvânt Imaginea obținută de copii trebuie să fie corespunzătoare cu cea prezentată de educatoare. • apreciere publică • confruntarea cu imaginea prezentată de educatoare • denumirea fructelor și legumelor rămase pe masă • aplauze de la echipa adversă

	Proba 8 Echipa „Roșu" va căuta cifra cea mai mare dintr-o mulțime de cifre. Echipa „Albastru" va lipi litere decupate, într-o ordine dată de educatoare. Aceste sarcini vor fi date de mesajul păsării din colivia aflată în „Casa surprizelor". Proba 8 trimite cele două echipe în căutarea surprizei (cheia pentru ieșirea din casă). Echipa „Roșu" găsește jumătate de cheie într-un plic ce are pe el cifra cea mai mare descoperită la proba 8. Echipa „Albastru", citind propozițiile alcătuite prin lipirea literelor decupate, va găsi cealaltă jumătate de cheie într-un coș aflat pe dulapul din „Casa surprizelor".	• problematizare • cifre • litere decupate • exercițiu • cheie • litere lipite	• găsirea plicului cu surpriză
5. Încheierea activității	Se va realiza prin deschiderea ușii cu cheia pe care o vor găsi cele două echipe. Ieșirea din casă va fi recompensată printr-o surpriză.		• recompensa

B.C.U. "M. EMINESCU" IAȘI

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Joc didactic „Cine spune mai repede?"
Tipul activității: Consolidarea și sistematizarea cunoștințelor
Tema: Propoziția. Cuvântul

Scop

- consolidarea deprinderii de a alcătui propoziții simple și dezvoltate, realizând acordul între părțile de propoziție.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să denumească obiectele reprezentate pe jetoanele extrase din coșulețul cu surprize;
- să formuleze propoziții simple și dezvoltate;
- să delimiteze cuvintele din propozițiile formulate;
- să reprezinte grafic, pe fișă, propoziția și cuvintele care o compun;
- să execute mișcări ritmice, pe baza comenzilor date.

Metode și procedee

- conversația;
- explicația;
- demonstrația;
- exercițiul;
- jocul de mișcare.

Material didactic

- coșuleț cu jetoane ce reprezintă obiecte specifice anotimpului iarna;
- ilustrații care redau jocuri și sporturi de iarnă;
- căciulița cu surprize (ecusoane reprezentând fulgi de zăpadă);
- fișe, creioane;
- flanelograf;
- fișă de evaluare.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		• Pregătirea mobilierului și a materialelor didactice în vederea unei bune desfășurări a activității • Introducerea copiilor în sala de grupă	
2. Captarea atenției	Li se prezintă copiilor o baghetă fermecată pe care „Zâna Iarna" le-a trimis-o prin doamna educatoare, spunând că nu a putut să vină la ei azi, deoarece trebuie să mai împrăștie zăpada și altor copii pentru ca ei să se poată juca, dar că va veni cu siguranță altă dată. Le sunt prezentate copiilor un coșuleț și o căciulă pline cu surprize, pe care „Zâna Iarna" le-a lăsat doamnei educatoare pentru grupa mare.	• conversația • baghetă • căciuliță cu surprize	
3. Anunțarea temei	Copiii sunt anunțați că jocul pe care-l vor desfășura se numește „Cine spune mai repede?". Folosindu-se de coșulețul cu surprize și de bagheta fermecată, dacă vor răspunde corect, la sfârșitul activității vor primi câte o recompensă din căciulița trimisă de „Zâna Iarna". Obiectivele vor fi prezentate într-un limbaj accesibil copiilor.	• conversația • explicația	

4. Prezentarea regulilor jocului	Se recită versurile: „Bagheta fermecată Îl va atinge îndată Pe cel ce se gândește Și propoziție alcătuiește". Educatoarea va atinge cu bagheta pe umăr un copil. Copilul care a fost atins de bagheta fermecată va veni și va extrage din coșuleț un jeton, va denumi obiectul reprezentat pe jeton și va formula cu acesta o propoziție în care va folosi cunoștințele pe care le are despre acel obiect.	• recitare • explicație • jetoane	
5. Desfășurarea jocului de probă	Li se cere și celorlalți copii să formuleze propoziții. Răspunsurile corecte vor fi aplaudate, iar cele incorecte vor fi corectate de copii. Se desfășoară un joc de probă, pentru verificarea înțelegerii regulilor jocului de către copii.	• demonstrația	
6. Desfășurarea propriu-zisă a jocului	Se dă semnalul jocului: „Cine spune mai repede?" Educatoarea atinge pe umăr cu bagheta fermecată un copil, folosind versurile: „Bagheta fermecată Îl va atinge îndată Pe cel ce se gândește Și propoziție alcătuiește". Copilul atins pe umăr de bagheta fermecată vine și extrage din coșuleț un jeton cu imaginea unui obiect pe care îl denumește, apoi formulează o propoziție, folosindu-se de cunoștințele pe care le are despre acel obiect. Ceilalți copii sunt solicitați să alcătuiască și ei propoziții despre obiectul extras. Varianta I Copiii vor formula propoziții pe baza unor ilustrații ce reprezintă acțiuni desfășurate de copii (jocuri ale copiilor iarna). Educatoarea va descoperi pe rând câte o ilustrație și va atinge cu bagheta fermecată un copil pe umăr, folosind aceleași versuri amintite anterior.	• conversația • exercițiul • coșulețul cu jetoane • explicația • exercițiul • ilustrații	Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu aplauze, iar cele incorecte vor fi corectate de alți copii.

	Copilul atins de baghetă formulează o propoziție pe baza acelei ilustrații, apoi va atinge el pe umăr cu acea baghetă fermecată un coleg care va relua propoziția, asociind fiecărui cuvânt o bătaie din palme și precizând apoi numărul de cuvinte din care este alcătuită propoziția. Varianta II Se formulează propoziții fără suport material. Copiii primesc un număr de ordine de la 1 la 5. Acei copii care au ca număr de ordine numărul corespunzător al cuvintelor din propoziție trebuie să realizeze un joc de mișcare (reverență, întoarcere, pas de dans) sau să imite o onomatopee la alegerea lor.	• exercițiul • joc de mișcare	Răspunsurile corecte vor fi aplaudate, iar cele incorecte vor fi corectate de copii.
7. Evaluarea	I se va da fiecărui copil o fișă cu trei ilustrații reprezentând diferite acțiuni. Aceștia vor avea ca sarcină să reprezinte grafic propoziția și cuvintele ce o alcătuiesc.	• exercițiul • activitate independentă	Fișa de evaluare (vezi pagina 103)
8. Încheierea activității	Surprizele din căciuliță Copiii redau/dansează „Dansul fulgilor de nea" sau interpretează un cântec despre iarnă.	• conversația • ecusoane • joc de mișcare • interpretarea unui cântec	Se fac aprecieri asupra modului în care s-au jucat și au răspuns copiii. Educatoarea îi recompensează pe copii cu surprizele din căciuliță, trimise de „Zâna Iarna" (ecusoane reprezentând fulgi de zăpadă), promițându-le că vor mai juca și altă dată astfel de jocuri.

BCU IASI CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

Fișă de evaluare

- Ce fac copiii din imagini? Scrie propoziția printr-o linie orizontală, de culoare roșie!
- Trasează tot atâtea linii orizontale de culoare albastră câte cuvinte are propoziția!

BCU IAȘI CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Joc didactic „Să vorbim corect românește!"
Tipul de activitate: Consolidare și sistematizare a cunoștințelor
Tema: Antonime și omonime

Scop

- îmbogățirea și activizarea vocabularului cu unele cuvinte cu sens opus (antonime) și cu unele cuvinte care au aceeași formă, dar sensuri diferite (omonime);
- dezvoltarea capacității de exprimare corectă fonetic, lexical și gramatical;
- dezvoltarea calităților gândirii prin exemplificarea noțiunilor însușite prin cât mai multe exemple adecvate.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să găsească sensul opus al cuvintelor date (antonime) folosindu-se de cunoștințele însușite anterior;
- să aleagă imaginea care reprezintă obiecte diferite denumite cu același cuvânt;
- să identifice sensul unui cuvânt, alegând imaginea potrivită;
- să alcătuiască propoziții corecte din punct de vedere gramatical, cu antonimele și omonimele găsite.

Metode și procedee

- jocul didactic;
- conversația;
- problematizarea;
- explicația;
- expunerea;
- descoperirea;
- observația;
- exercițiul.

Material didactic

- cutia cu surprizele primite de la școală: scrisoarea, „bagheta fermecată", „ruleta-ecran", „textul jucăuș";
- recompense;
- bolduri;
- versuri-ghicitoare;
- panou;
- exercițiul.

Material bibliografic

- Zorela Creța, Cristina Gherman, *Mic dicționar de omonime, paronime, sinonime, antonime*, Editura All Educațional, București, 2002.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		• Pregătirea mobilierului și a materialelor didactice necesare unei bune desfășurări a activității. • Copiii se așază pe perniță în forma unui semicerc.	
2. Captarea atenției	Copiii sunt anunțați că au primit de la colegii lor de la școală o cutie cu „bagheta fermecată", „roata-ecran", „textul jucăuș", o scrisoare, versuri-ghicitoare, o poezie distractivă, recompense.	• conversația • explicația • cadoul-surpriză	
3. Anunțarea temei. Reactualizarea cunoștințelor anterioare	Se anunță titlul jocului pe care îl vor desfășura: „Să vorbim corect românește!", motivându-se necesitatea acestui joc. În timp ce se evidențiază utilitatea cadoului-surpriză, se dau exemple de cuvinte cu sens opus (antonime) și cuvinte care au aceeași formă, dar semnificație diferită (omonime).	• conversația • explicația • problematizarea	
4. Prezentarea regulilor de joc	Se prezintă modalitatea în care se va desfășura jocul — sub forma unor variante.	• jocul didactic • explicația	
5. Desfășurarea jocului	Partea I: „Ce spun eu și ce spui tu?" Cu ajutorul „baghetei fermecate" și al versurilor următoare: „Bagheta fermecată / Îl va atinge-ndată pe...", educatoarea va da semnalul jocului: „Eu spun *lung*, tu spui... (*scurt*) Eu spun *moale*, tu spui... (*tare*) Eu spun *încet*, tu spui... (*tare*) Eu spun *curat*, tu spui... (*murdar*)" etc.	• conversația • explicația • exercițiul • versuri • „bagheta fermecată"	Copiii identifică sensul opus al cuvintelor folosite.

	Variantă Se va citi o poezie, în care copii vor completa versul adăugând cuvinte cu sens opus celor spuse anterior: „Muntele din depărtare/ De nu-i *mic*, e... (*mare*); Iar zăpada dalbă/ De nu-i *neagră*-i... (*albă*); Norul ce s-a dus/ De nu-i *jos*, e... (*sus*); Ursul greu la pas/ De nu-i *slab*, e... (*gras*); Plopul de lângă gard/ De nu-i *scund*, e... (*înalt*)". În funcție de răspunsul dat, educatoarea le va cere copiilor să formuleze propoziții cu un cuvânt opus celui spus anterior de ea. Trecerea la cea de a doua parte a jocului se va face prin intermediul unei ghicitori: „Sunt prin ape de aflat, dar trăiesc și pe uscat; de mă cauți însă bine, sunt și în casă la tine." (broasca, broasca țestoasă, broasca de la ușă). Educatoarea citește versurile: „Seara-nvârt cheia în *broască*/ Ascultând cum cântă o *broască*." „Dacă-i pui pe coadă *sare*/ Iepurele cât colo *sare*." „Ca s-o văd cât e de *mare*/ Vara o să merg la *mare*." „Cine groapa altuia *sapă*/ Sigur are-n mâini o *sapă*." „Printre florile de *mac*/ Cine măcăie *mac-mac*?" Educatoarea va prezenta „ruleta-ecran" și va explica modul în care va fi utilizată în desfășurarea jocului. Se va rosti un cuvânt (de exemplu: „ochi"); în timp ce rostesc versurile: „Se-nvârtește, se-nvârtește/ Să vedem la ce se-oprește...?", copiii vor căuta pe „ruleta-ecran" imaginile care reprezintă obiecte diferite, dar care se denumesc prin cuvinte cu aceeași formă (de exemplu: „ochi de apă", „ochi de bicicletă", „ou-ochi" etc.)	• expunerea • problematizarea • exercițiul • conversația • exercițiul • versuri create ad-hoc • ghicitoare • ruleta-ecran • explicația • exercițiul	Copiii formulează propoziții corecte din punct de vedere gramatical cu antonime și cu omonime. Copiii identifică imaginea care reprezintă obiecte denumite prin cuvinte cu aceeași formă.

BCU TRANSILVANIA LIBRARY

	Variantă Se descoperă planșa cu „textul jucăuș" și li se sugerează copiilor să identifice sensul unui cuvânt, diferențiind și alegând imaginea potrivită.	• descoperirea • expunerea • observația • „textul jucăuș"	Copiii identifică sensul unui cuvânt, diferențiind și alegând imaginea potrivită. Se vor face aprecieri cu privire la desfășurarea activității și se împart recompense.
6. Încheierea activității	Copiii vor sări ca broscuțele, vor măcăni etc.	joc de mișcare	

Proiect de activitate didactică
Grupa mare pregătitoare

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Joc didactic interdisciplinar: „Să-l ajutăm pe iepuraș!"
Tipul activității: Verificarea cunoștințelor
Tema: Cuvinte cu înțeles opus (antonime)

Scop

- sesizarea relației de antonimie și folosirea cuvintelor în contexte adecvate;
- dezvoltarea capacității de a ordona obiecte după un criteriu dat (mărime, lungime);
- verificarea cunoștințelor despre animalele domestice și despre cele sălbatice și despre hrana potrivită fiecărora;
- verificarea cunoștințelor copiilor despre personajele din poveștile/povestirile cunoscute;
- consolidarea deprinderii de a interpreta expresiv un cântec;
- dezvoltarea capacității de a reda prin desen, din imaginație, personaje din povești.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, elevii vor fi capabili:

- să găsească antonimele unor cuvinte date;
- să formuleze propoziții corecte gramatical cu aceste antonime;
- să ordoneze corect, în șir crescător și descrescător, după mărime și lungime, obiecte date, formând coliere;
- să integreze un animal în categoria din care face parte (domestic, sălbatic);
- să identifice hrana specifică unui animal indicat;

- să redea titlul poveștilor/povestirilor/poeziilor în care apar personaje-animale;
- să identifice trăsăturile morale ale unor personaje din povești, pe baza faptelor acestora;
- să interpreteze un cântec, respectând textul și linia melodică a acestuia;
- să redea, prin limbaj plastic, un personaj preferat dintr-o poveste.

Reguli de joc

- alegerea copilului care va răspunde se va face prin aruncarea/prinderea unui morcov de pluș;
- după rezolvarea corectă a fiecărui joc-exercițiu, copiii primesc de la iepuraș câte o cheie care îl va ajuta pe acesta să deschidă porțile apărute în drumul spre casă;
- pentru fiecare răspuns corect, copiii sunt aplaudați și recompensați cu steluțe.

Elemente de joc

- aruncarea/prinderea morcovului de pluș, surpriza, imitarea unor animale (onomatopee), aplauze, recompense.

Metode și procedee

- conversația;
- explicația;
- demonstrația;
- joc de rol („Iepurașule, ce mai faci?");
- exercițiul.

Material didactic

- panou;
- măști ale unor animale;
- „televizor";
- jetoane;
- iepuraș de pluș;
- morcov de pluș;
- medalion/ecuson cu steluțe (recompense);
- harta iepurașului.

Material bibliografic

- „Toamna" (cântec popular), în *Culegerea de cântece și jocuri (pentru preșcolari)* de Petre Țipordei, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976.
- „Vine toamna" — muzica de Petre Țipordei, versuri de Ivonne Buzescu, în aceeași culegere.
- Zorela Creța, Cristina Gherman, *Mic dicționar de omonime, paronime, sinonime, antonime,* Editura All Educațional, București, 2002.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		Asigurarea condițiilor optime pentru desfășurarea activității: dispunerea scăunelelor și a măsuțelor în careu, pregătirea materialului didactic	
2. Captarea atenției	Educatoarea le arată copiilor un iepuraș de pluș și le spune că acesta e necăjit pentru că nu știe să ajungă acasă. El are o hartă cu drumul spre casă, cheile pentru ușile care-i apar în cale. Nici o ușă nu se deschide, pentru că el nu știe ce sunt cuvintele cu înțeles opus. Îi roagă pe copii să îl ajute.	• expunerea • harta iepurașului	
3. Reactualizarea cunoștințelor	Li se cere copiilor să dea trei–patru exemple de cuvinte cu sens opus. Exemple orale pe baza deducției logice: „Dacă nu e *frumos*, e... (*urât*)" Exemple de obiecte din clasă cu însușiri opuse	• conversația • jocul • exercițiul	Copiii dau exemple de cuvinte cu înțeles opus.
4. Anunțarea temei	Se anunță jocul: „Să-l ajutăm pe iepuraș!" și obiectivele.		
5. Dirijarea jocului	Explicarea jocului: prezentarea regulilor și a elementelor de joc. Se prezintă harta iepurașului. Se specifică faptul că fiecare răspuns corect îl va ajuta pe iepuraș. Se descoperă panoul cu jetoanele așezate greșit de către iepuraș.	• explicația • panou cu jetoane • descrierea • panou cu harta: drumul iepurașului până acasă • explicația • panou cu jetoane Copiii ascultă cu atenție.	
6. Jocul de probă	Se așază corespunzător la panou trei–patru jetoane, formând o pereche cu alte trei–patru reprezentând însușiri opuse.	• exercițiul • jetoane	
7. Desfășurarea jocului	Copiii corectează greșelile iepurașului, grupează câte două jetoanele date: – măr *mare–mic* – floare cu codiță *scurtă–lungă* – legume *multe–puține* – roșie *crudă–coaptă* – copil *vesel–trist*	• jocul • recompense • interpretarea cântecului	Copiii găsesc antonimul potrivit și alcătuiesc cu acesta o propoziție.

	Se cântă *Toamna*, (cântec popular). Copiii primesc prima cheie. **Varianta I** Copiii identifică antonimul adecvat pentru cuvântul sugerat de imaginea de pe jeton, apoi rezolvă jocul-exercițiu propus de educatoare. Exemplu: *lat–îngust, gros–subțire, pe–sub, înăuntru–afară, sus–jos.* Doi copii confecționează un colier pentru iepuraș.	• jocul-exercițiu	Copiii rezolvă sarcinile date.
	Varianta II „Poftim la masă!" Un copil primește o mască a unui animal și două–trei jetoane reprezentând hrana. Copiii vor trebui să spună ce animal e reprezentat prin mască și să aleagă corect jetonul cu hrana potrivită. Se stabilește lista de antonime: – *plin–gol* – *frig–cald* – *repede–încet* – *ușor–greu* – *înalt–scund*	• explicația • demonstrația • jocul • panou • jetoane • exercițiul • jocul	Copiii rezolvă sarcinile date.
	Varianta III „Recunoaște personajul!" Copiii trebuie să identifice personajul pe baza unor scurte replici. Se stabilește altă listă de antonime: – *curat–murdar* – *dulce–sărat* – *harnic–leneș* – *curajos–fricos* – *flămând–sătul* Copiii recunosc personajul din imaginea de la „televizor" și îl integrează în poveste/povestire. Sunt identificate personajele pozitive și cele negative întâlnite în poveste, alcătuindu-se seria *buni–răi.* Se interpretează un cântec adecvat temei. Copiii desenează personajul preferat. Cu fiecare sarcină rezolvată corect de către copii, iepurașul se apropie de casă.	• siluetele unor personaje din povești • exercițiul	Copiii rezolvă sarcinile date. Copiii rezolvă sarcinile date.
8. Încheierea și aprecierea activității	Iepurașul ajunge la casa lui, în pădure. Le mulțumește copiilor pentru ajutor și le oferă în dar două cărți frumos împachetate.	• cărți (cadouri)	Se fac aprecierile generale și individuale.

Proiect de activitate didactică
Grupa mijlocie

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Memorizare
Tipul activității: Formare de priceperi și deprinderi
Tema: *Iarna pe uliță* de George Coșbuc

Scop

- îmbogățirea reprezentărilor copiilor despre frumusețea anotimpului iarna și despre jocurile copiilor în acest anotimp;
- îmbogățirea și activizarea vocabularului copiilor cu cuvinte și expresii artistice;
- dezvoltarea deprinderii de a memora și de a reproduce voluntar și logic poezia.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să sesizeze unele aspecte caracteristice anotimpului iarna, pe baza cunoștințelor însușite;
- să descrie jocurile și activitățile desfășurate de copii în anotimpul iarna;
- să memoreze logic poezia propusă de educatoare;
- să recite corect și cât mai expresiv, respectând intonația, ritmul și pauzele necesare;
- să formuleze propoziții cu cuvinte și expresii din poezie: *stau grămadă, năvalnic vuiet, mătănii, coastă.*

Metode și procedee

- explicație;
- conversație;
- exercițiu;
- joc didactic;
- joc de mișcare.

Material didactic

- imagini ale anotimpului *iarna;*
- imagini cu jocurile copiilor iarna;
- fulgi de nea decupați din hârtie.

Material bibliografic

Vasile Alecsandri, *Legende și pasteluri*, Editura Corint, București, 2002.
George Coșbuc, *Poezii*, Editura Gramar, București, 2003.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Organizarea activității		Copiii vor fi antrenați în aranjarea scăunelelor în semicerc. Se va aerisi sala de grupă și se va pregăti materialul didactic.	
2. Introducerea în activitate	Se va face o scurtă discuție despre anotimpul iarna, despre caracteristicile acestuia. Pe baza imaginilor despre jocul copiilor iarna, se va sublinia faptul că acest anotimp este foarte iubit de copii.	• conversație liberă și pe bază de imagini • explicația	
3. Anunțarea titlului poeziei și a autorului	Se va realiza în mod direct prin enunțarea titlului poeziei și a autorului: *Iarna pe uliță* de George Coșbuc.	• expunerea	
4. Familiarizarea cu conținutul poeziei	Educatoarea va face o lectură-model a poeziei, apoi, pe baza unor imagini sugestive, se va trece la explicarea conținutului de idei, a unor cuvinte și expresii din text (*coastă, mătănii, năvalnic vuiet, stau grămadă, s-au răzbunat* etc.). Se va recita încă o dată sau de două ori poezia de către educatoare.	• explicația • conversația • povestirea • recitarea-model	
5. Dirijarea învățării	Poezia va fi memorată pe unități logice. Se va repeta prima strofă cu doi–trei copii, apoi se va trece la următoarea strofă, care va fi repetată împreună cu prima, pentru fixarea în memorie a fragmentelor logice în succesiunea lor firească.	• explicația • exercițiul	
6. Evaluare	Memorarea poeziei se realizează individual cu fiecare copil, pentru corectarea eventualelor greșeli de pronunție.	• exercițiul	Itemi: – Recită corect cel puțin o strofă. – Formulează propoziții cu unele cuvinte și expresii (*grămadă, năvalnic vuiet*).
7. Consolidarea învățării	Actualizarea unor poezii cu aceeași temă, învățate anterior	• conversația • exercițiul	

8. Încheierea activității	• Exercițiul de mișcare „Zborul fulgilor". • Cântec despre iarnă • Dansul fulgilor de nea	Copiii vor primi drept recompensă fulgi de nea (din hârtie). • explicația • exercițiul • jocul de mișcare	**Descriptori de performanță** **Item 1** *Suficient*: Memorează aproximativ o strofă. *Bine*: Memorează corect o strofă. *Foarte bine*: Memorează corect poezia. **Item 2** *Suficient*: Formulează aproximativ corect o propoziție cu un singur cuvânt dintre cele indicate. *Bine*: Formulează corect o propoziție cu unul dintre cuvintele indicate. *Foarte bine*: Formulează corect propoziții cu toate cuvintele și expresiile indicate.

Proiect de activitate didactică
Grupa mijlocie

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Povestire cu început dat, creată de copii
Tipul activității: Formare de priceperi și deprinderi
Tema: *Poveste cu Chip și Dale*

Scop

- formarea deprinderii de a se exprima corect, fluent, coerent în propoziții și fraze;
- dezvoltarea capacității de a se concentra la cerințele și sugestiile educatoarei;
- dezvoltarea operațiilor gândirii: analiza și sinteza;
- dezvoltarea creativității.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- să realizeze un final logic al povestirii vizionate, apelând la imaginație;
- să prezinte un conținut original, exprimându-se în propoziții logice, corecte din punct de vedere gramatical;
- să dea un titlu adecvat povestirii, pe baza conținutului ei.

Metode și procedee

- explicația;
- conversația;
- exercițiul;
- povestirea.

Material didactic

- aparat video, televizor color, casetă cu un film de desene animate;
- ilustrație reprezentând o secvență din filmul de desene animate (momentul când întrerupem filmul);
- medalioane cu imaginea celor două personaje (Chip și Dale);
- siluete reprezentând: pisică, șoricel, veveriță, cățel, puișor, căprioară, gospodină.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Organizarea activității		• Aerisirea sălii de grupă • Pregătirea televizorului și a aparatului video și asigurarea că fiecare copil va putea urmări filmul în condiții optime	
2. Introducerea în activitate și captarea atenției	Secvența cuprinde următoarele momente: în apropierea unei curți cu păsări se află un stejar bătrân în care își au casa două veverițe, Chip și Dale; adunând ghinde pentru iarnă, Chip cade peste grămada de ghinde, care se împrăștie în toată curtea; alergând după ghindele împrăștiate, el ajunge în cotețul găinilor și descoperă un cuib plin cu ouă, pe care le ia drept ghinde uriașe; Chip dorește să ducă ouăle acasă chemându-și prietenul să-l ajute; acesta îl convinge că nefiind ghinde, trebuie lăsate în cuib; Chip ascultă, se așază pe un ou, acesta crapă și din el iese un puișor; Chip ia puiul și merge la Dale să i-l arate; Dale îl sfătuiește să ducă puiul înapoi la cuib, pentru a nu se supăra găina; îngrijorat, încearcă să așeze puiul în oul spart, însă acesta nu mai vrea să stea acolo; în momentul în care Chip îi arată puiului cum ar trebui să stea în ou, apare găina și Chip rămâne închis în ou.	Se va realiza prin prezentarea-surpriză a unui fragment dintr-un film de desene animate, având ca personaje principale cele două veverițe, Chip și Dale. • povestirea • conversația • film de desene animate *Chip și Dale*	

3. Dirijarea învățării	Continuarea poveștii se va face preluând ideile și personajele din relatarea fiecărui copil. Copiii vor fi încurajați să-și imagineze mai multe variante de povestire. — Ce se întâmplă cu Chip în ou? — Cum ar putea ieși din ou? — Cine l-ar putea ajuta?	• conversație pe baza întrebărilor	
4. Obținerea performanțelor		Se vor antrena cât mai mulți copii la crearea conținutului pe baza întrebărilor ajutătoare și prin prezentarea unor siluete. Se sugerează o continuare a povestirii, în același mod distractiv. • povestirea • siluete	Itemi: – Povestește continuarea întâmplărilor. – Prezintă un personaj care-l ajută pe Chip. – Dă un titlu povestirii.
5. Încheierea activității	Copiii vor găsi variante de titluri pentru povestea vizionată și conținutul creat de ei.	Ca recompensă pentru participarea la activitate, copiii vor primi medalioane cu imaginea celor două personaje și vor viziona sfârșitul desenului animat.	Obiectivele se consideră realizate dacă copiii reușesc să povestească întâmplări variate și să dea un titlu potrivit povestirii.

Proiect de activitate
Grupa mică

Categoria de activitate: Educarea limbajului
Denumirea activității: Memorizare
Tipul activității: Formare de priceperi și deprinderi
Tema: *Toamna* de Demostene Botez

Scop:
- formarea și dezvoltarea unei exprimări orale corecte fonetic, lexical și gramatical;
- dezvoltarea memoriei logice.

Obiective operaționale
- să memoreze logic și conștient poezia, pe baza modelului educatoarei și a unei ilustrații;
- să-și însușească sensul următoarelor cuvinte: *zori, roade, panere*, pe baza explicației date;
- să recite corect și cât mai expresiv, respectând intonația, ritmul și pauzele.

Metode și procedee

- conversația;
- explicația;
- recitarea model;
- exercițiul.

Material didactic

- ilustrație adecvată temei;
- păpușa „Zâna Toamna".

Material bibliografic

- poezia „Toamna" de Demostene Botez

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		Se asigură condițiile optime pentru desfășurarea activității: aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului didactic, aranjarea scăunelelor în semicerc.	
2. Captarea atenției	Surpriza: Apariția păpușii „Zâna Toamna".	• Se va prezenta păpușa „Zâna Toamna", care dorește să-i învețe pe copii o poezie. Ea are o surpriză: un tablou de toamnă. • Metoda: conversația	
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	Poezia *Toamna* de Demostene Botez	Va fi anunțat titlul poeziei și vor fi prezentate obiectivele pe înțelesul copiilor.	
4. Familiarizarea cu conținutul poeziei	• Aspectele toamnei: culegerea roadelor bogate; enumerarea fructelor de toamnă. • Cuvinte noi: *zori, roade, panere.*	• Se va recita poezia model, apoi, pe baza ilustrației, se va explica conținutul de idei și cuvintele noi. • Metode: explicația, recitarea model, conversația	Recită versuri care reprezintă aspectele toamnei din ilustrația prezentată.
5. Dirijarea învățării	Poezia *Toamna* de Demostene Botez	• Poezia va fi memorată pe unități logice. Se va repeta prima strofă cu 2–3 copii, apoi se va trece la următoarea strofă, care va fi repetată împreună cu prima, pentru fixarea în memorie a unităților logice în succesiunea lor firească. • Metode: recitarea poeziei • ilustrații	

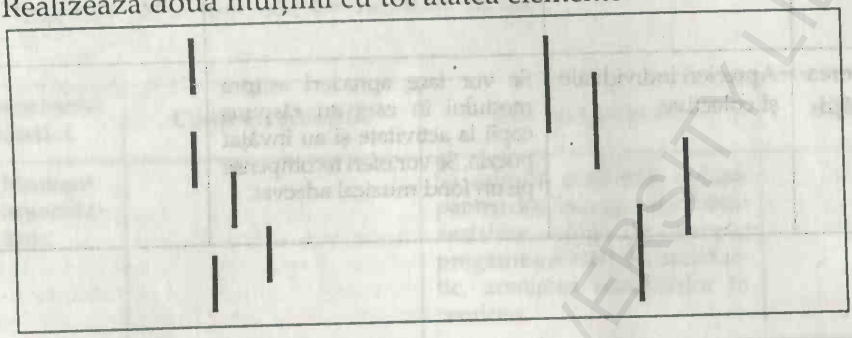
6. Consolidarea învățării	Poezia *Toamna*	Se propune jocul „Continuă tu!" în care copiii numiți vor recita poezia de unde a rămas copilul solicitat anterior (Recitare în lanț).	Item: — Recită câte versuri știi. Descriptori de performanță • *Foarte bine* – recită toată poezia • *Bine* – recită o unitate logică • *Suficient* – recită 1–2 versuri aproximativ
7. Încheierea activității	Aprecieri individuale și colective	Se vor face aprecieri asupra modului în care au răspuns copii la activitate și au învățat poezia. Se vor oferi recompense pe un fond muzical adecvat.	

BCU IAȘI/CENTRAL UNIVERSITARĂ

7. FIȘE DE ACTIVITATE INDEPENDENTĂ

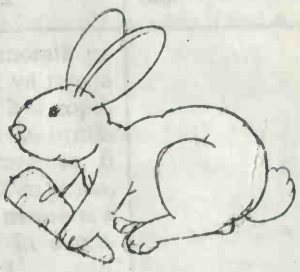
Fișa 1

1. Formează mulțimi de bețișoare lungi și scurte.
2. Formează perechi între elementele celor două mulțimi.
3. Realizează două mulțimi cu tot atâtea elemente.



Fișa 2

1. Formulează o propoziție pe baza imaginii de mai jos.
2. Trasează tot atâtea liniuțe câte cuvinte are propoziția formulată de tine.
3. Încercuiește cifra care arată câte cuvinte are propoziția.
4. Desparte în silabe cuvintele: *iepure, iepuri.*
5. Încercuiește cifra care arată câte silabe are cuvântul *iepure.*
6. Colorează imaginea copilului.



1 2 3 4 5 6

Fișa 3

1. Recunoaște animalul din imagine.
2. Desenează tot atâtea liniuțe în chenarul de mai jos câte sunete are cuvântul *pisică*.
3. Alcătuiește o problemă pe baza imaginii de mai jos.
4. Scrie semnul matematic corespunzător pentru a ajunge la rezultatul dat.

5 ? 1 = 6

Fișa 4

1. Denumește animalul din imagine.
2. Desenează tot atâtea liniuțe câte sunete are cuvântul *veveriță*.
3. Rezolvă exercițiul matematic. Scrie cifra corespunzătoare rezultatului.

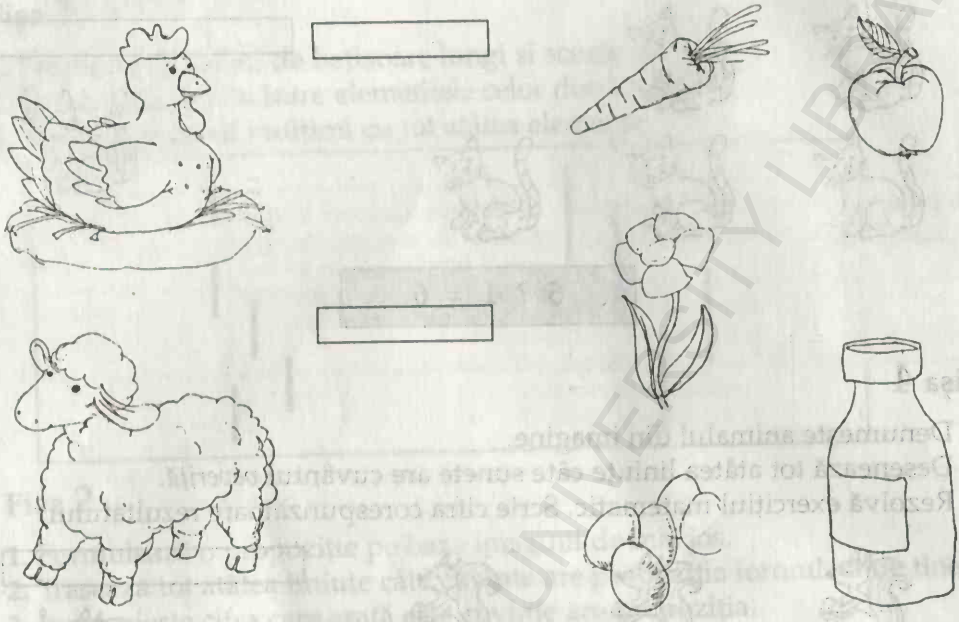
6 + 1 = ?

Fișa 5

1. Unește imaginea fiecărui animal cu imaginea mediului său de viață.
2. Enumeră alte animale care trăiesc în aceste două medii: casa omului, pădure.
3. Formulează o propoziție despre animalul din imagine.

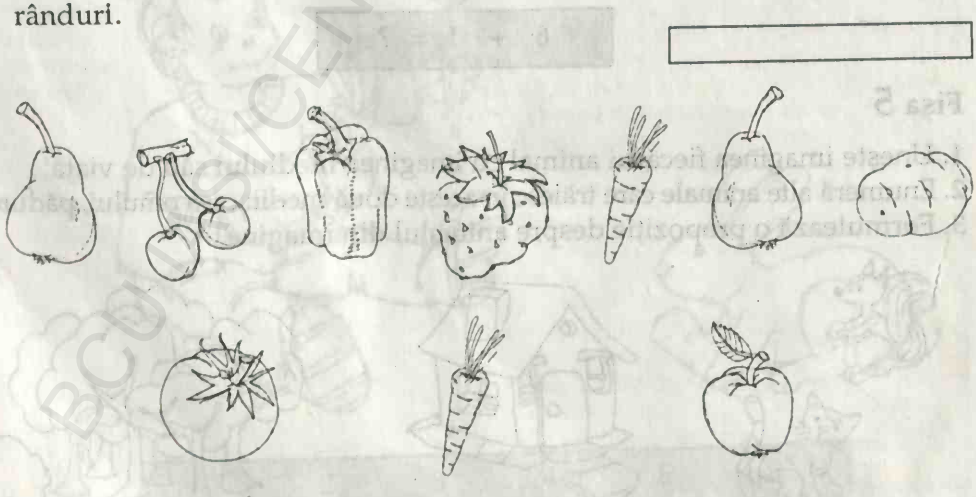
Fișa 6

1. Unește imaginea animalului cu imaginea produselor folositoare omului.
2. Desenează, în spațiul dat, tot atâtea liniuțe câte silabe are cuvântul ce denumește imaginea animalului.
3. Formulează o propoziție pe baza primei imagini.



Fișa 7

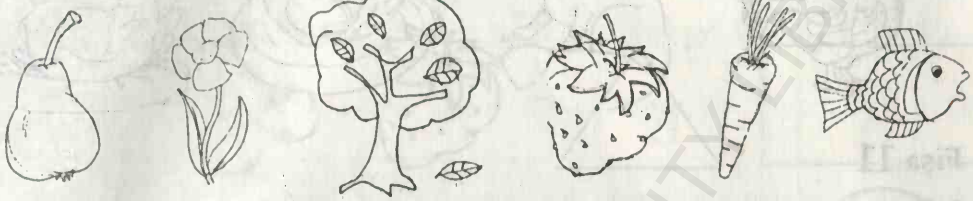
1. Colorează imaginea fructelor de pe rândul de sus.
2. Încercuiește imaginea legumelor de pe rândul de jos.
3. Desenează tot atâtea liniuțe câte imagini de fructe sunt în total pe cele două rânduri.



BCU IASI / CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

Fișa 8

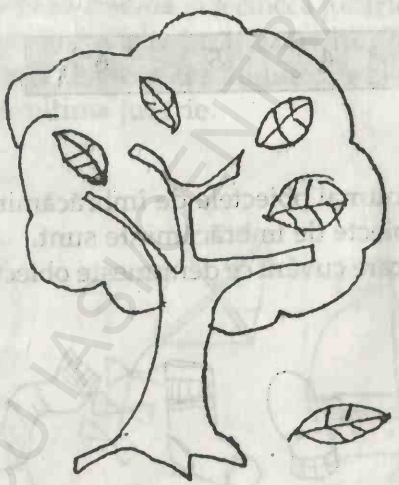
1. Taie cu o linie imaginea care nu reprezintă categoria „plante".
2. Desenează, în spațiul dat, tot atâtea cerculețe câte imagini reprezintă categoria „plante".
3. Trasează o săgeată (linie) spre cifra corespunzătoare numărului de cerculețe desenate.



1 2 3 4 5 6

Fișa 9

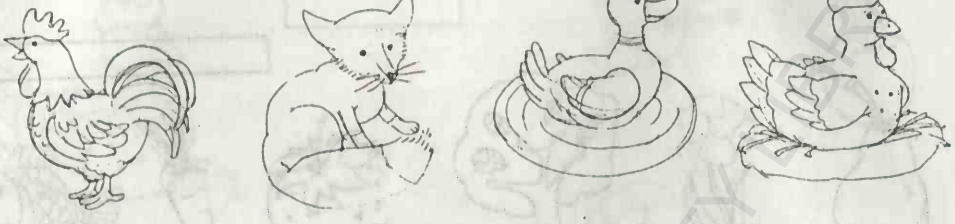
1. Problemă: În copac sunt frunze. Una a căzut. Câte frunze au mai rămas în copac? Încercuiește cifra corespunzătoare rezultatului.
2. Colorează copacul ca în realitate.
3. Completează tabloul cu alte elemente potrivite, alese de tine.



1 2 3 4 5 6

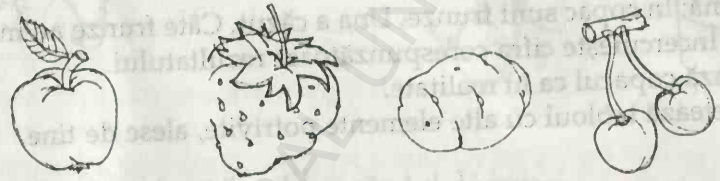
Fișa 10

1. Încercuiește imaginea animalelor care sunt personaje din poveștile și povestirile cunoscute de tine.
2. Spune titlul și autorul acestor texte literare.
3. Povestește o întâmplare care ți-a plăcut.



Fișa 11

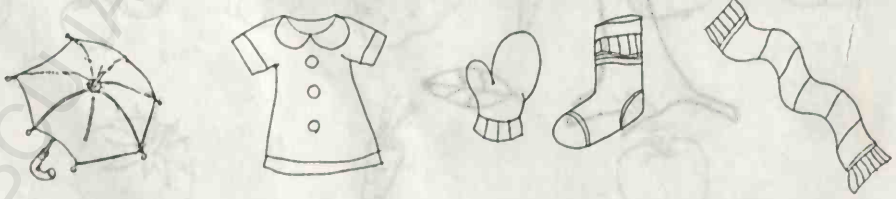
1. Denumește fructele din imaginile de mai jos.
2. Desparte în silabe cuvintele ce denumesc fructele din imagine.
3. Trasează câte o linie de la fiecare imagine spre cifra care arată numărul de silabe al fiecărui cuvânt.
4. Colorează numai imaginea fructelor care pot fi galbene.



1	2	3	4	5	6

Fișa 12

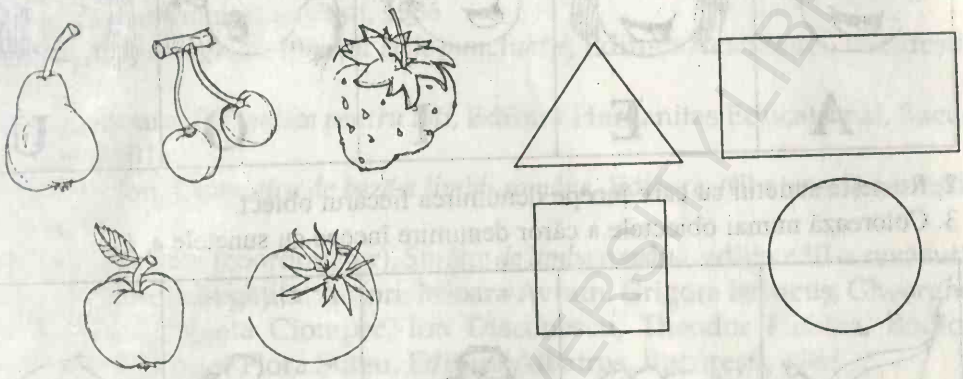
1. În imaginile de mai jos, colorează numai obiectele de îmbrăcăminte.
2. Încercuiește cifra care arată câte obiecte de îmbrăcăminte sunt.
3. Formulează câte o propoziție cu fiecare cuvânt ce denumește obiecte de îmbrăcăminte.



1	2	3	4	5	6

Fișa 13

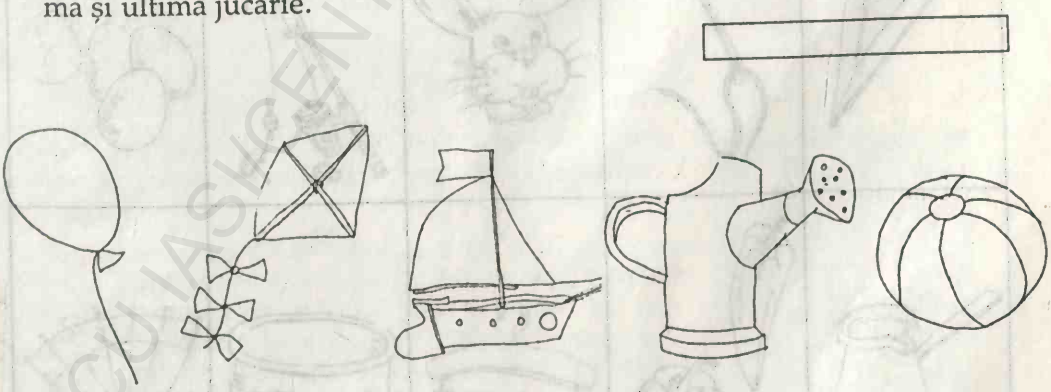
1. În imaginile de mai jos, încercuiește obiectele care fac parte din aceeași categorie.
2. Numără obiectele din fiecare categorie (mulțime).
3. Trage o linie de la fiecare mulțime la cifra corespunzătoare numărului de elemente al mulțimii.
4. Formulează o propoziție cu un cuvânt care denumește un fruct.



1 2 3 4 5 6

Fișa 14

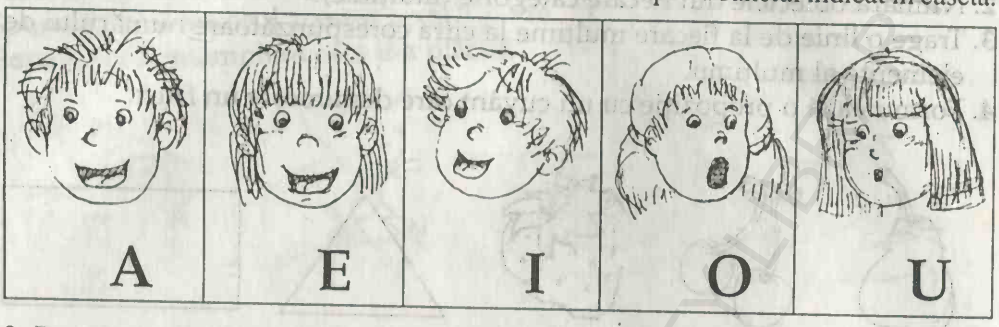
1. Colorează a doua și a cincea jucărie din imaginile de mai jos.
2. Desenează și alte jucării care îți plac.
3. Desenează tot atâtea liniuțe câte silabe conțin cuvintele care denumesc prima și ultima jucărie.



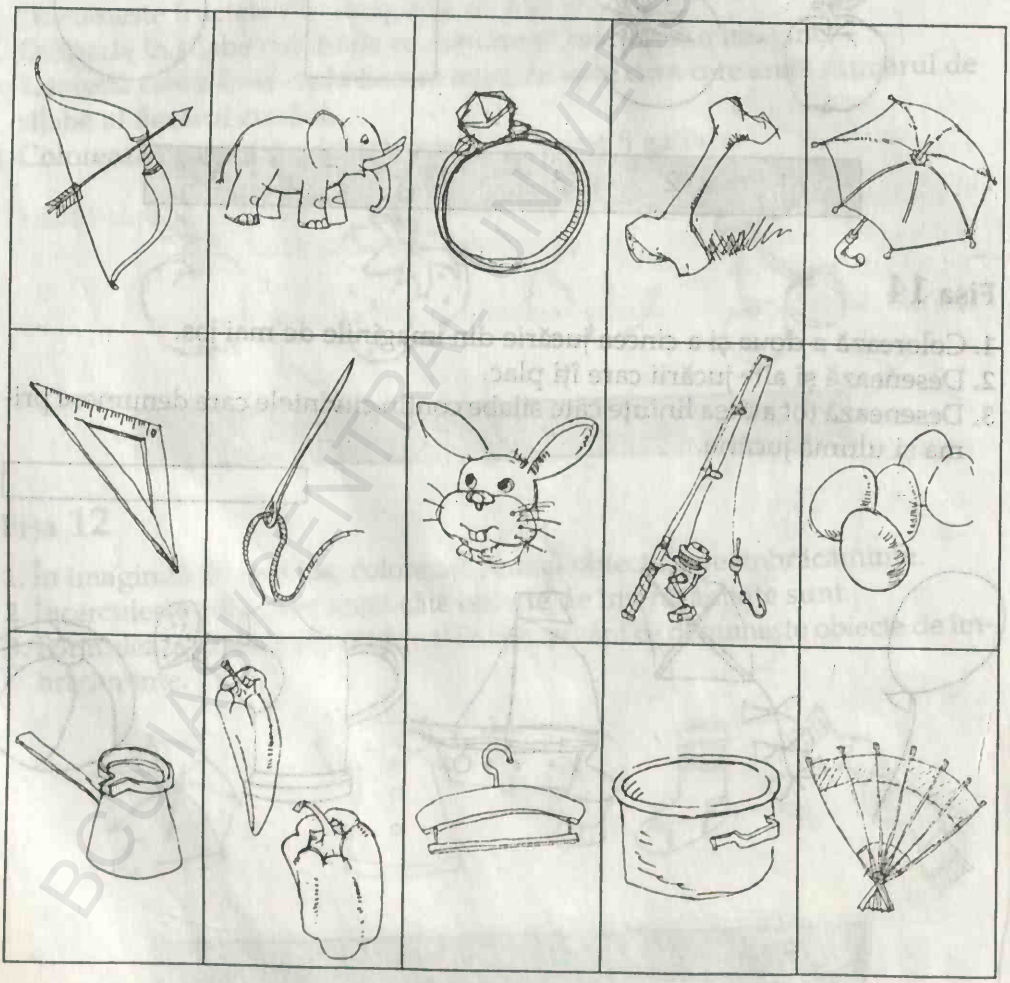
BCU IASI CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

Fișa 15

1. Numește copiii din imagini. Numele fiecăruia să înceapă cu sunetul indicat în casetă.



2. Rostește sunetul cu care începe denumirea fiecărui obiect.
3. Colorează numai obiectele a căror denumire începe cu sunetele *e, i, o*.



BIBLIOGRAFIE

Limba română

* * * *Gramatica limbii române*. Vol. I–II. Ediția a II-a revăzută și adăugită, Editura Academiei, București, 1966.

* * * *Îndreptar ortografic, ortoepic și de punctuație*, Editura Academiei, București, 2001.

AVRAM, Mioara, *Gramatica pentru toți*, Editura Humanitas Educațional, București, 2001.

COTEANU, Ion, *Gramatica de bază a limbii române*, Editura Albatros, București, 1982.

HRISTEA, Theodor (coordonator), *Sinteze de limba română*, ediția a III-a revăzută și din nou îmbogățită. Autori: Mioara Avram, Grigore Brâncuș, Gheorghe Bulgăr, Georgeta Ciompec, Ion Diaconescu, Theodor Hristea, Rodica Bogza-Iremie și Flora Șuteu, Editura Albatros, București, 1984.

Literatură psihopedagogică

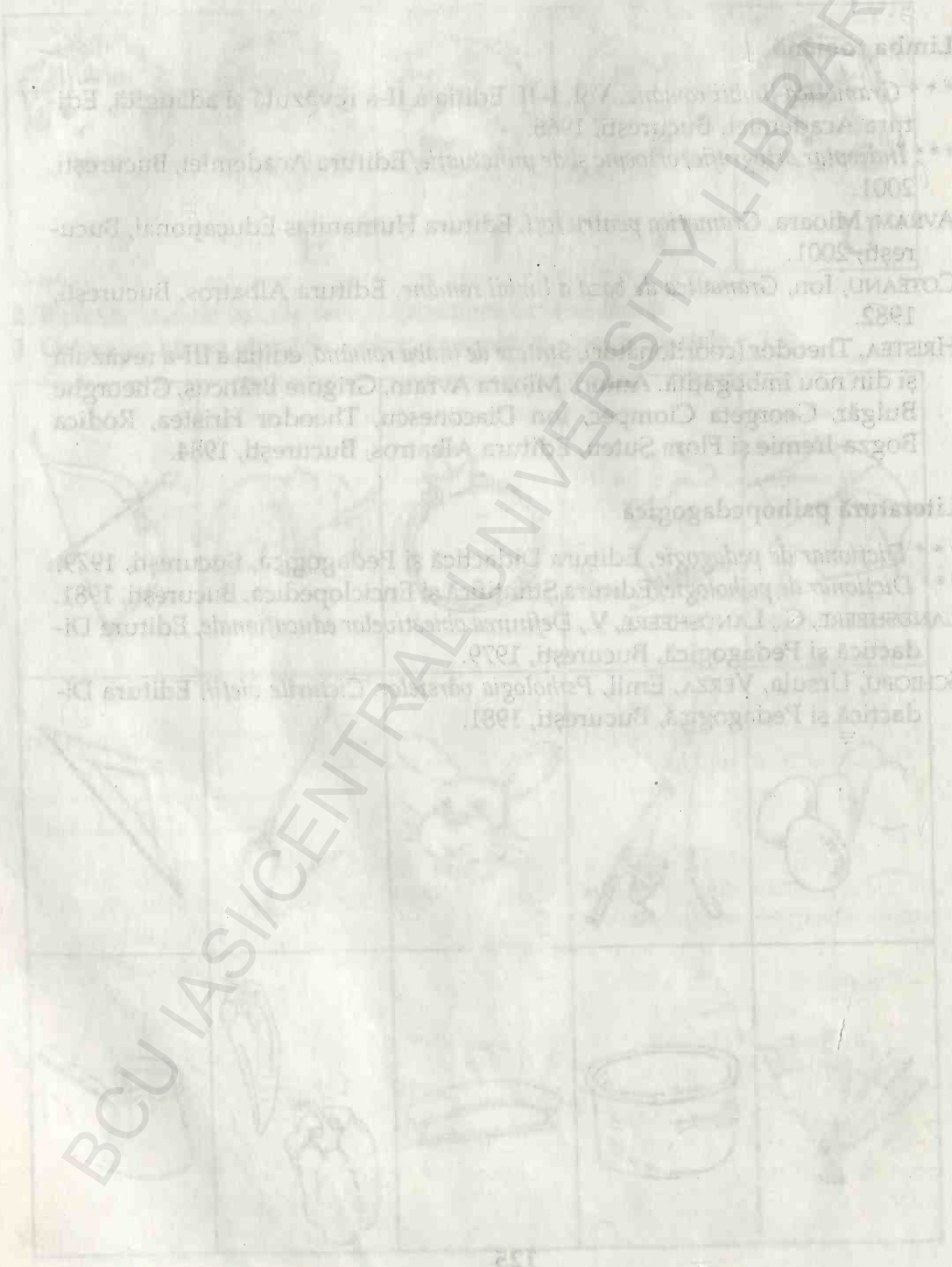
* * * *Dicționar de pedagogie*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979.

* * * *Dicționar de psihologie*, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1981.

LANDSHEERE, G.; LANDSHEERE, V., *Definirea obiectivelor educaționale*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1979.

ȘCHIOPU, Ursula, VERZA, Emil, *Psihologia vârstelor. Ciclurile vieții*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1981.

BCU IAȘI CENTRU VECHI UNIVERSITY LIBRARY



BCU IASI/CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

GRĂDINIȚA HUMANITAS

ÎN ACEEAȘI COLECȚIE AU APĂRUT:

Primii pași împreună
Activități transdisciplinare pentru preșcolari și elevii clasei I

Filofteia Grama, Mioara Pletea, Mariana Ionescu

- 38 de fișe pentru copii
- un îndrumător pentru educatoare, învățătoare și părinți

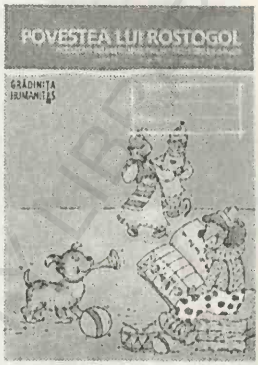
Preț: 204 000 lei (24 lei noi)

Matematica distractivă
Fișe pentru activitățile matematice din grădiniță

Liuba Kosa și colaboratorii

- 53 de fișe pentru copii, însoțite de indicații pentru folosire adresate educatoarelor și părinților

Preț: 207 000 lei (20,7 lei noi)



Povestea lui Rostogol
Activități interdisciplinare pentru copii de 4–5 ani

Laura Mara Culea, Filofteia Grama, Viorica Dinu

- 24 de fișe, fiecare prezentând câte o poveste

Preț: 109 000 lei (10,9 lei noi)

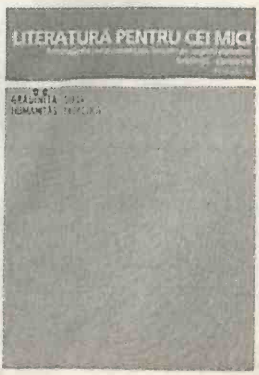
SERIA DIDACTICA

ÎN CURÂND:

Literatură pentru cei mici. Antologie de texte comentate, însoțite de sugestii metodice. Grădiniță – clasele I–II

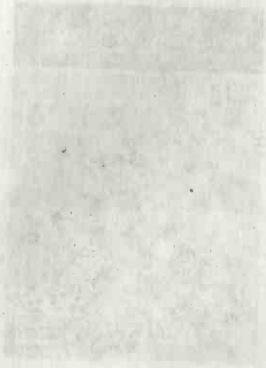
Florica Mitu

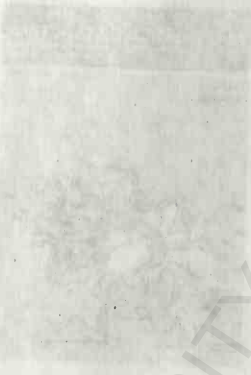
Această antologie de texte literare a fost concepută pentru a răspunde nevoilor cadrelor didactice din grădinițe și școli primare, dar, în egală măsură, și părinților care doresc să le dezvolte copiilor dragostea pentru lectură.
Fiecare text literar este însoțit de indicații privind metodica predării limbii și literaturii.
Textele aparțin literaturii pentru copii și au fost selectate în funcție de temele principale prevăzute de curriculum-ul școlar.



BIBLIOTECA CENTRALĂ UNIVERSITARĂ

9,50 lei
DEC – BCU





B.C.U. "M. EMINESCU" IAȘI

Tipărit SEMNE

BCU IAȘI/CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

BCU IASI/CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY

Acest instrument didactic face parte din proiectul „Grădinița Humanitas" realizat în colaborare cu MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Această carte se adresează acelora care se pregătesc pentru profesia de educatoare, candidaților la concursurile de ocupare a unor posturi în învățământul preșcolar, la examenele de definitivat, dar și acelora care au experiența didactică și doresc să se perfecționeze

Lucrarea, fundamentată pe curriculum-ul școlar actual, este un ghid teoretico-aplicativ ce cuprinde cele trei componente ale demersului didactic: proiectare, predare-învățare și evaluare.

Perspectiva este una interdisciplinară, educarea limbajului fiind urmărită nu numai în activitățile specifice (memorizare, joc didactic, povestire, lectură pe baza de imagini, convorbire), ci în toate tipurile de activități din grădinița (activități matematice, de cunoaștere a mediului, de educație plastică etc.), fapt ce recomandă volumul de față ca pe un instrument de lucru modern și eficient.

ISBN 973-689-018-X

ISBN 973-689-018-X
9 789736 890185

BCU IASI / CENTRAL UNIVERSITY LIBRARY